Les Enfants d'un Autre Ciel

~ 7 ~

LA LUNE DES ANCÊTRES

Pendant ce Temps à Nieslev

Xiral et Qinlleh se tenaient au deuxième étage du Temple Ancestral. Là, même les murs de pierre n'avaient pas survécu intacts. Les pillards et l'orage avaient tout dévasté. Toutefois, les étoiles étaient belles et ils pouvaient parler sans courir le risque d'être entendus. C'était précisément la raison pourquoi ils étaient montés là.

— Xiral, il est temps de cracher le morceau.

— De quoi parles-tu, vieux fossile ?

— Tu le sais très bien. Nous ne sommes plus des enfants, Xiral. Tu peux me parler. Je n'irai plus raconter tes secrets à ta sœur.

Le sarcasme parut dans la voix du capitaine au cheveux roux.

— Ma sœur est morte, vieux fossile. Mais tu dois savoir que je ne peux pas discuter de ma mission devant la population civile.

— C'est pourquoi nous sommes ici. Crache, Xiral. L'Empereur n'a pas envoyé mille hommes à Nieslev sans une sacrée bonne raison de croire au retour de *Sn'hh*. Ce n'est pas une rumeur à prendre à la légère. Ni à croire à la légère. Quelque chose s'est produit, n'est-ce pas ? Quelque chose de beaucoup plus important que le simple saccage de trois villes frontières.

Xiral poussa un soupir.

— Qinlleh, tu es trop curieux. Mais je n'ai pas le choix, n'est-ce pas ? Tu ne vas pas me lâcher jusqu'à ce que je t'en parle.

Qinlleh sourit.

— Alors quelque chose s'est vraiment produit.

Xiral soupira une nouvelle fois, puis toussa dans son poing.

— Qinlleh, quelle est notre plus importante Relique de la Première Ère ? Dans tous les Cent Royaumes ?

Le grand prêtre donna sa réponse sans hésiter.

— Les ruines du temple de cristal. Ce n'est pas une Relique qu'on peut mettre dans un musée, mais l'importance archéologique de ce site est inexprimable.

— Tu as raison, comme toujours. Mais connais-tu la seule Relique à être gardée dans la Ville Impériale elle-même ?

Cette fois, Qinlleh fronça les sourcils. À sa connaissance, aucune Relique n'était conservée à Araxis, la capitale des Cent Royaumes. Xiral vit l'expression perplexe qui se dessinait sur le visage du grand prêtre et hocha la tête.

— Personne ne sait qu'il s'agit d'une Relique. C'est le secret le mieux gardé de tout l'Empire de Xiellnis. Notre Relique la plus précieuse a été dissimulée là où personne ne pouvait soupçonner son existence — à la vue de tous et de toutes.

Qinlleh eut un sursaut. Il croyait déjà avoir deviné.

Xiral confirma la vérité.

— Les Ailes de Dieu.

Le grand prêtre avait peine à y croire. Les Ailes de Dieu ! Cette énorme structure de métal argenté qui avait trôné pour des qiterizens en plein centre de la Ville Impériale, dressant fièrement sa silhouette élancée vers l'azur, était une Relique ?

— Mais par tous les dieux, Xiral ! Quel lien les Ailes de Dieu peuvent-elles avoir avec nos ennemis ?

— Simple, dit le capitaine de la légion impériale. Après le sac de Qiraned, la deuxième ville frontière à être pillée, les Ailes de Dieu ont disparu d'Araxis. Les gardes de l'Esplanade sont sor-

tis un beau matin, et *pouf !* plus de Relique.

Cette fois, Qinlleh demeura sans voix. Lorsqu'il retrouva enfin l'usage de la parole, ce fut une exclamation qui fusa de ses lèvres.

— Mais c'est insensé ! Une Évangile, une urne, une pierre ancienne, tout cela passe encore, mais une masse métallique de cinq étages ? Comment l'ont-ils transportée, dans leurs poches de derrière ?

Xiral secoua la tête.

— Ils sont tout simplement partis avec elle.

— Oui, mais *comment ?*

— Non, tu ne comprends pas. Ils sont partis *avec elle*.

Le grand prêtre Qinlleh écarquilla les yeux.

— Tu ne veux quand même pas dire ?…

Xiral hocha tranquillement la tête.

— Les Ailes de Dieu ne sont pas un monument. Elles ne l'ont jamais été. Seul l'Empereur et ses plus proches confidents l'ont toujours su. La sculpture massive n'est pas une œuvre d'art. *C'est un vaisseau*, vieux fossile. Un vaisseau aérien qui nous vient de la science de l'Empire de Xiellnis. De notre propre empire, voilà cinq mille terizens.

Pour la première fois de sa vie, Qinlleh ne savait plus quelle réponse donner.

Le vieux maître Xis avait ressenti le changement.

Personne ne s'en était encore aperçu. La nuit était tombée et les gens étaient rentrés dans les maisons reconstruites qu'ils allaient devoir se partager pour quelques qarizens encore. Alors personne n'avait perçu le passage du vent.

Sauf le vieux Xis, qui se tenait calmement au pied des premières collines.

Il avait passé toute la journée là. Quelque chose l'avait nargué depuis le matin, un pressentiment difficile à expliquer. Enfin, maintenant, il savait.

Il était difficile de ne pas remarquer la belle Inyëlh, même la nuit.

— Alors elle est revenue…

Le vieil homme aurait reçu bien des regards sidérés si quelqu'un avait pu l'entendre prononcer ces paroles. Après tout, il venait de constater un événement d'une importance religieuse absolue comme si le dernier des idiots aurait dû s'y attendre.

Comme si ce n'était qu'une question de patience.

Xis eut un sourire ironique. Personne ne savait jusqu'à quel point il était justement *impatient*. Après tout, n'avait-il pas erré par le vaste monde dans le but précis de calmer cette impatience ?

Maintenant, ce soir, tout recommençait.

— Il va falloir que j'y retourne… Là-bas, voilà si longtemps… Mais après tout, je l'ai toujours su, n'est-ce pas ?

Xis avait posé la question à Inyëlh elle-même, mais la Lune Ancestrale n'était pas le lieu où il devait retourner. Xis venait d'un autre lieu.

— Ce soir, tout recommence.

Et le plus grand sinléya de l'ère moderne s'éloigna tranquillement dans la nuit.

LA LUNE DES ANCÊTRES

LES ENFANTS D'UN AUTRE CIEL • 7

1

Le vent fou est mort tranquillement, mais personne ne l'a encore remarqué.

Tous les regards sont levés vers le ciel, où les étoiles du crépuscule sont maintenant occultées par la masse presque sinistre de la planète obscure.

La sphère de paradis.

Inyëlh.

Debout près de Siya, dissimulé aux regards indiscrets par quelques arbres bien placés, vous essayez de vous remettre de votre surprise. Est-ce vraiment possible ? La sphère de paradis est-elle un lieu véritable ? Dans l'affirmative, représente-t-elle réellement un lieu de repos éternel ?

Votre gorge, jusqu'alors serrée par l'effarement, finit par relâcher vos paroles.

— Ils ont sommé le paradis !… *Pourquoi ?*

— Ils veulent atteindre Xinjis Rijàn.

Même si Siya répond d'un air désinvolte, sa voix demeure empreinte d'un étonnement profond. Elle continue d'ailleurs :

— Souviens-toi de ce que je disais sur la plage de la rivière Qirin. L'envolée des âmes ne faisait vraiment aucun sens, à moins que leur destination, Xinjis Rijàn, ne soit précisément Inyëlh !

— Tu avais raison, mais c'est tellement invraisemblable ! Inyëlh est une lune ?

La petite fille hoche la tête. Elle a encore peine à y croire, mais l'évidence est incontestable. Inyëlh est une lune. Une lune juste au-dessus de vos têtes.

La conclusion qui s'impose est fantasmagorique.

— Alors Xinjis Rijàn, notre cité ancestrale, est bâtie quelque part là-haut. À la surface d'une planète invisible !

Siya se tourne vers vous, un peu inquiète.

— Souviens-toi de ce que Qinlleh disait. La Huitième Évangile était prétendument inaccessible parce que Xinjis Rijàn était une cité perdue. Mais si Xinjis Rijàn est quelque part là-haut —

— Ils vont lui faire subir le sort de Nieslev ! vous exclamez-vous.

Siya demeure interdite.

— Réfléchis, Miya. Ils ne sont plus qu'une vingtaine.

Un sourire gêné plisse vos lèvres.

— C'est vrai.

— Ils ne pourront pas piller Xinjis Rijàn. Par contre, ils pourront peut-être s'emparer de la huitième évangile. Après cela, il ne restera que la neuvième, et j'ai l'impression qu'ils doivent savoir où se trouve ce fameux temple secret Omyù. Si nous voulons les empêcher d'atteindre leur but, il faut absolument les suivre là-haut !

Dans la clairière, les hommes de Nirvô ont finalement délaissé Inyëlh du regard. Les cris de surprise ont fait place aux discussions animées. Au centre de l'éclaircie, Yoolvh se tient fièrement, se sachant enfin victorieux. Les neuf colonnes de lumière n'ont toujours pas pâli.

— Nirvô ! crie le maître aux yeux jaunes. Fais ton devoir !

Avançant vers le centre de la clairière, Nirvô regarde les neuf tours de cristal à tour de rôle. Face à chacune, il prononce une unique syllabe creuse. La lumière de la tour visée devient aussi-

tôt verdâtre. Quand les neuf colonnes sont ainsi devenues vertes, les hommes de Nirvô se rassemblent au centre de la clairière.

— Que font-ils ?

— Approchons-nous, dit Siya. Je crois que la suite sera——

Siyanlis n'a pas le temps de finir sa phrase. Au centre de l'éclaircie, le prétendu héros de Niruxed prononce sèchement la dernière syllabe de son incantation.

— *HUL !*

Vous avez aussitôt l'impression d'être balayé par une force tangible, même si vous ne bougez pas d'un iota. Quelque chose tord la nature de l'espace. Une lumière verte envahit votre champ de vision et obnubile tous vos sens.

Vous poussez un cri de frayeur. Siya laisse également échapper un petit cri étonné, tout en levant une main devant ses yeux.

— Siya !

— Miya !

Quand la lumière verte disparaît, il ne reste plus personne sur le Mont Sacré Qexàn.

Rendez-vous au **83**.

2

Sans plus vous attarder, vous quittez le deuxième temple de Xinjis Rijàn. Toutefois, à peine avez-vous pris pied à l'extérieur qu'une flèche à l'empennage bleu frôle votre poitrine et se brise contre l'une des colonnes extérieures du temple.

— Que … !?

Vous apercevez alors les mercenaires. Au nombre de trois, ils accourent à travers la place centrale, venus du temple que vous aviez désigné le « premier » des trois. L'archer tente déjà de tirer à nouveau, mais c'est sa dernière flèche et vous avez tout le temps de la voir venir. Elle vous manque d'une lieue.

Toutefois, vous n'êtes pas tiré d'affaire pour autant. Contre trois hommes, même les techniques sinléyanes de Xis ne vous sauveront peut-être pas la vie.

PREMIER MERCENAIRE	**DEUXIÈME MERCENAIRE**	**TROISIÈME MERCENAIRE**
Habileté 26	Habileté 27	Habileté 28
Endurance 60	Endurance 56	Endurance 52
Dommages +3	Dommages +3	Dommages +3
Entraide +1	Entraide 0	Entraide +2

Si vous parvenez à vaincre les hommes de main de Nirvô sans être tué le premier, votre quête pour les secrets de Xinjis Rijàn doit continuer au plus vite.

— Nous ferions mieux d'éviter le temple d'où ces hommes sont sortis. Ils sont peut-être plus nombreux à l'intérieur.

Vous hochez la tête. C'est une suggestion prudente. Votre idée à vous — celle de faire sauter la bombe — ne l'était manifestement pas.

Si vous voulez vous diriger vers le troisième temple, rendez-vous au **79**. S'il vous prend plutôt l'envie d'examiner la plate-forme centrale, celle qui émet toujours la colonne de lumière surdimensionnelle, rendez-vous au **22**.

3

Face à deux hommes déterminés, même les techniques sinléyanes de Xis risquent de ne pas suffire. Pour vous donner un avantage, vous pointez une arme à énergie sur les soldats renégats.

Pendant un moment, ils hésitent, mais l'un d'eux sourit méchamment.

— Crois-tu pouvoir nous tuer avec ça ?

Tout en parlant, il lève une épée — et reçoit immédiatement le rayon de votre arme en plein corps. Calculez les points de Dommage infligés. Si vous avez réussi à lui infliger 20 points de Dommage ou plus, ou si vous pouvez encore le faire, rendez-vous au **85**. Dans le cas contraire, vous allez devoir vous défendre contre les deux hommes en colère.

Affrontez-les en alternant les assauts. Si vous réduisez l'Endurance de l'un d'eux à 10 points ou moins, rendez-vous au **85**. N'oubliez pas de tenir compte des charges utilisées, tant en les rayant de votre Feuille d'Aventure qu'en réduisant l'Endurance du premier mercenaire des points de Dommage appropriés.

PREMIER MERCENAIRE	**SECOND MERCENAIRE**
Habileté 26	Habileté 25
Endurance 54	Endurance 52
Dommages +3	Dommages +3
Entraide +3	Entraide +3

4

Même si vous devinez des présences au-dessus de votre tête, un seul étage plus haut, vous décidez d'en avoir le cœur net. Le plus rapidement possible, vous faites un survol des appareils et des consoles. Malheureusement, vous n'y découvrez aucun secret prodigieux, aucune arme capable de vaincre Yoolvh d'un seul coup ou de lui proscrire définitivement sa victoire.

Siya, qui peut lire la langue ancestrale et qui comprend donc plusieurs inscriptions sur les panneaux rutilants, essaie elle aussi de mettre un atout décisif dans votre jeu, mais sans y parvenir davantage. Même si elle est très intelligente pour son âge, elle est encore trop jeune pour comprendre le principe scientifique de tout cet appareillage. Tout ce qu'elle arrive à déterminer, c'est que les consoles commandent à un « flux antigravitationnel » qui soutient quelque chose, ou quelqu'un, du nom de « Néristella ».

En tout, vous ne faites qu'une découverte, qui représente en quelque sorte un prix de consolation. Derrière une console, quelqu'un a laissé une ceinture lourde, à laquelle pend encore un fourreau et une bourse. Le fourreau renferme une épée de fort bonne qualité. Dans un affrontement, elle pourra vous procurer 5 points d'Habileté et infliger 3 points de Dommage supplémentaires. La bourse contient quelques émeraudes. Pigez un nombre de l'Anneau du Destin (0=20) pour en connaître le nombre exact.

— Je crois qu'il faut monter, dit Siya à voix basse.

Vous hochez la tête. Il est temps d'apprendre si le jeune Chevalier Miyalrel a vraiment la trempe d'un héros, ou si un destin tragique l'attend.

Rendez-vous au **62**.

5

Le deuxième coup ouvre une plaie importante dans le corps du serpent et force ses muscles puissants à relâcher leur emprise mortelle. Vous en profitez aussitôt pour ramper hors des anneaux, tout en frappant le corps du boa à coups redoublés.

Maintenant que vous n'êtes plus en train d'étouffer, le python ne peut plus vous menacer sérieusement. Vous empoignez votre sinlé et lui faites promptement décrire un arc de cercle. La lame effilée accomplit son œuvre et la tête du serpent à poils se détache de son corps. Les anneaux puissants sont encore agités de nombreux soubresauts, mais la mort a déjà visité le boa. Les secousses nerveuses se calment, puis le long corps cylindrique demeure immobile.

Vous reprenez lentement votre souffle, tremblant de frayeur rétrospective.

— Un peu plus et je mourais étouffé. J'aurais dû me méfier de la faune d'Inyëlh.

À pas lents, vous vous éloignez de la carcasse. Après avoir franchi quelques buissons, vous trouvez un autre lit d'herbe et vous tentez de retrouver le sommeil. Le python ne vous a pas laissé dormir longtemps avant de vous assaillir.

Toutefois, les dieux semblent avoir décidé que le sommeil ne viendrait pas cette nuit.

Des voix humaines, encore assez lointaines, se font entendre dans la pénombre. Tout d'abord, vous essayez de les ignorer, puis votre esprit brumeux vous rappelle que vous êtes sur Inyëlh et que ces hommes ne peuvent avoir que deux identités.

Ce sont les habitants de la sphère de paradis, ou les mercenaires de Nirvô.

— Que dois-je faire ?…

Vous hésitez longtemps. Devriez-vous répondre aux appels dans la noirceur, ou vous faire très petit et espérer qu'ils s'éloignent ?

En écoutant attentivement, vous devinez que les hommes ne s'approchent pas. Cela vous place hors de danger, mais aussi dans l'impossibilité de connaître leur identité ou de leur faire connaître votre présence en retour.

À moins d'attirer leur attention.

Si vous souhaitez le faire, rendez-vous au **42**. Sinon, rendez-vous au **98**.

6

Vous remplissez une fiole avec l'eau de la source, puis vous examinez le liquide scintillant. Il brille même dans la fiole, ce qui prouve que la lumière est vraiment imprégnée à l'eau. C'est assez étrange, mais cela ne paraît pas particulièrement dangereux. Vous portez donc la fiole à vos lèvres afin de goûter prudemment à l'eau qui brille.

Le goût est inexplicable. C'est de l'eau, sans le moindre doute, mais elle a tous les goûts en même temps. Vous avez l'impression d'avoir bu un liquide impossible, inventé pour le simple plaisir de confondre les papilles.

Perplexe, vous examinez l'eau qui reste dans la fiole. Elle n'a rien perdu de sa luminescence. Même s'il y a moins d'eau, elle brille autant qu'avant.

À ce moment, vous apercevez un nouveau reflet dans le verre du flacon. D'abord mystifié, vous comprenez brusquement sa provenance.

— Ma xishâzen nâ !

Votre pierre de vie, pendant un bref instant, a brillé comme l'eau. Vous n'avez rien ressenti, mais l'énergie s'est vraiment répandue à travers votre corps. Vous gagnez 5 points d'Endurance.

Vous examinez attentivement la fiole. De l'eau empreinte de pure énergie. Qui coule tout

bonnement en pleine nature.

Décidément, Inyëlh vous réserve bien des surprises.

Si vous avez subi des blessures récemment, ou si vous voulez simplement vous sentir revigoré, vous pouvez boire à la source immédiatement. Votre Endurance augmente alors de 20 points. Si vous possédez d'autres fioles vides, ou souhaitez en vider pour l'occasion, vous pouvez les remplir de ce liquide mystérieux. Chaque dose d'Eau d'Inyëlh — autant l'appeler ainsi — vous rendra 10 points d'Endurance quand elle sera bue, à condition que vous ne dépassiez jamais votre Total Maximum. Si vous possédez une gourde et souhaitez la vider de son contenu pour la remplir d'Eau d'Inyëlh, le contenu de cette gourde, que vous pourrez évidemment boire par doses, aura le pouvoir de vous rendre 50 points d'Endurance.

Inscrivez tout cela sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au **92**.

7

En vous voyant reculer, blessé par les lames de sa sinlé, Nirvô est frappé par un éclair de lucidité. Il est encore un sinléya. Il possède encore ses techniques.

— Tu es à moi, Miyalrel !

Emporté par la colère, mais aussi par une froide jubilation, Nirvô enchaîne son coup avec la technique des Quatre Plaies. Il vient de vous toucher et vous avez déjà subi les points de Dommage de l'assaut, que Nirvô espère maintenant doubler en jouant savamment de la sinlé. Malgré son état mental actuel, le meurtrier garde encore un Niveau de Maîtrise de 40 et une Limite du Péril de 95 pour cette technique.

Pigez pour lui un nombre en mode 99 de l'Anneau du Destin (0=100) et appliquez les règles des Quatre Plaies en vous basant sur la Force de Frappe de Nirvô lors de l'assaut le plus récent. En cas de Fiasco, c'est évidemment Nirvô lui-même qui subit les points de Dommage des « quatre plaies », ce qui ne fera rien pour améliorer son humeur déjà noire.

L'affrontement doit maintenant se poursuivre jusqu'à sa conclusion naturelle. Si vous réduisez l'Endurance de Nirvô à 10 points ou moins, ou si un Fiasco de sa part a déjà eu cette conséquence, rendez-vous au **89**. Si c'est lui qui vous fait subir ce sort, rendez-vous au **74**.

8

Xinjis Rijàn, la cité qui trace une étoile à neuf branches, est parfaitement intacte et entretenue. Toutefois, elle est aussi parfaitement déserte. Quand vous songez que vous êtes sur Inyëlh, un monde inconnu de tout l'Empire des Cent Royaumes, la situation n'en paraît que plus étrange. Où sont les habitants de la lune elle-même ?

Tout en déambulant dans les rues de la ville, vous secouez lentement la tête.

— Personne. Pas un chat. Où sont-ils tous passés ? Tous morts, peut-être ?

Siya a un sourire narquois.

— C'est le paradis, après tout. Mais à ta place, je m'inquiéterais surtout pour les hommes de Yoolvh. Ils étaient une vingtaine sur le Mont Sacré Qexàn. Même avec Nirvô en moins, les autres doivent encore rôder quelque part.

— S'ils sont vraiment ici pour les trésors de nos ancêtres, ils sont peut-être en train de piller les bâtiments.

Vous continuez à marcher jusqu'à ce que vous ayez atteint la place centrale. Les trois temples importants dont parlait Siya sont clairement visibles. Les trois sont disposés de façon symétrique

autour de la place circulaire. Puisque rien ne permet de les différencier, vous les numérotez mentalement : « Un à gauche, deux à droite, trois devant moi ».

Puis vous remarquez qu'au centre de la vaste étendue dallée, une autre région circulaire paraît légèrement surélevée.

— Dis, Siya, tu parlais d'une colonne de lumière. Où est-elle ?

— Juste là. Elle monte de cette plate-forme circulaire.

— Là ? Mais je ne vois rien, Siya.

Siya lève un regard étonné vers vous. Il est impossible que vous soyez aveugle à ce point, alors pourquoi est-elle la seule à percevoir la lumière ?

Soudain, elle semble deviner la solution du mystère.

— Cette lumière doit briller dans les surdimensions. Rappelle-toi, je pouvais voir Ugyùs, qui venait de la Haute Cinquième.

— Encore les surdimensions. Tu sais, il ventait à tout déraciner quand cette lune est apparue. Je me demande si Inyëlh et toi n'auriez pas quelque chose en commun ? Inyëlh est peut-être une lune des surdimensions.

— C'est possible. Pour le moment, nous sommes un peu coincés. Veux-tu que j'aille explorer tout ça et que je revienne ?

— J'aime autant ne pas attendre que les hommes de Yoolvh me tombent dessus. Je me sens vulnérable dans cette ville déserte. Explorons ensemble et trouvons cette huitième évangile avant les mercenaires.

Tout en parlant, vous parcourez rapidement Xinjis Rijàn du regard. Où allez-vous effectuer vos premières recherches ?

Dans le premier temple, sur votre gauche ?	Rendez-vous au **61**.
Dans le deuxième temple, sur votre droite ?	Rendez-vous au **55**.
Dans le troisième temple, devant vous ?	Rendez-vous au **79**.
Sur la mystérieuse plate-forme circulaire ?	Rendez-vous au **22**.

9

En comprenant que le fou meurtrier n'hésitera pas à vous transpercer, tout comme il a froidement abattu Yoolvh, vous vous dérobez avec l'énergie du désespoir. Le rayon d'énergie passe au ras de votre corps au moment où vous plongez à l'abri d'une console basse. Toutefois, en vous redressant à genoux, vous vous mettez à nouveau en péril.

— Cinq rayons dans une qyansé. L'ignorais-tu ?

Nirvô tire froidement son deuxième rayon.

Tirez pour votre part un nombre en mode augmenté de l'Anneau du Destin (0=20 / 0=10). Si le résultat est compris entre :

3 et 7

Cette fois, Nirvô ne manque pas son coup. Le rayon vous atteint à la tête, au-dessus de l'œil, et brûle un trou dans votre crâne. La douleur est fulgurante, mais la mort est instantanée. Inyëlh gardera donc votre âme.

8 et 18

Le rayon mortel vous atteint à l'épaule avant que vous ne puissiez vous dérober à nouveau Vous poussez un cri de douleur, une main crispée sur la brûlure doulou-

reuse. Vous perdez 10 points d'Endurance.

19 et 30

Vous baissez la tête à l'ultime instant, ce qui permet au deuxième rayon de passer juste au-dessus de la console sans vous toucher.

Si vous êtes encore en vie, vous restez accroupi derrière la console, le cœur battant. Si Nirvô est prêt à tirer ses trois charges restantes, vous ne les éviterez jamais toutes. Quant à Siya, elle ne pourra rien faire pour vous sauver.

Vous comprenez alors quelle est votre dernière chance.

Rendez-vous au **82**.

10

Vous n'avez pas le choix. Pris au piège, il faudra que vous luttiez contre les deux mercenaires. Vous espérez que les techniques de Xis vous viendront bien à point, car c'est la première fois que vous les utiliserez contre deux hommes en même temps.

Affrontez vos adversaires en alternant les assauts. Si vous réduisez l'Endurance de l'un d'eux à 10 points ou moins, rendez-vous au **85**.

PREMIER MERCENAIRE	SECOND MERCENAIRE
Habileté 26	Habileté 25
Endurance 54	Endurance 52
Dommages +3	Dommages +3
Entraide +3	Entraide +3

11

Aussi brusquement qu'ils étaient apparus, les rayons lumineux s'éteignent. Les yeux des visages redeviennent inertes. Ensuite, plus rien ne bouge dans la salle souterraine.

Un peu mystifié, vous décidez de quitter la plate-forme centrale.

— Je me demande ce que c'était ?

Siya tente de proposer une hypothèse.

— Un examen ? On aurait dit que ces yeux te regardaient sous toutes les coutures.

— Mais si c'était un examen, pourquoi ne s'est-il rien passé ?

— Peut-être parce que nous qualifions.

— Ou peut-être parce que nous avons échoué…

Vous regardez les passages qui s'offrent à vous, tous identiques.

— Va donc voir au bout des couloirs. Peut-être l'une des portes dont tu parlais s'est-elle ouverte à la suite de cet « examen ».

— C'est une bonne idée.

Siya disparaît en coup de vent. Une fois seul dans la rotonde, vous examinez attentivement les visages sculptés, tout en portant une attention particulière à leurs yeux. On dirait des pierres précieuses, mais d'un type inconnu.

— Ce n'est quand même pas un trésor. Je me demande ce que Yoolvh a promis à ses hommes pour qu'ils viennent jusqu'ici.

Siya revient auprès de vous en soulevant son vent caractéristique.

— C'est étrange. Huit des passages sont fermés, mais le neuvième ne semble jamais vouloir finir. C'est un corridor incroyable. Il doit facilement sortir des limites de Xinjis Rijàn. J'ai l'impression qu'il mène jusqu'aux montagnes qu'on voyait derrière la ville, dans la distance.

— Tiens ? Et si on allait voir ?

— Nous n'avons pas vraiment le choix. C'est notre seule issue.

C'est donc ainsi que vous entamez la prochaine étape de votre quête pour la Huitième Évangile, en supposant que Yoolvh n'ait pas déjà quitté Inyëlh avec le livre en sa possession.

Rendez-vous au **80**.

12

Tout en reculant, blessé par les lames de votre sinlé, Nirvô est frappé par un éclair de lucidité. Il est encore un sinléya. Il possède encore ses techniques.

Une lueur dangereuse s'allume dans son regard, que vous ne pouvez malheureusement deviner. Croyant avoir obtenu l'avantage, vous tentez de blesser Nirvô une troisième fois, afin de le décourager définitivement de se frotter à vous.

Tout à coup, l'homme se dérobe.

— Je vais te tuer, Miyalrel !

Emporté par la colère, mais aussi par une froide jubilation, Nirvô tente la technique de la Riposte Subite. Malgré son état mental actuel, le meurtrier garde encore un Niveau de Maîtrise de 50 et une Limite du Péril de 90 pour cette technique.

Pigez pour lui un nombre en mode 99 de l'Anneau du Destin (0=100) et appliquez les règles de la Riposte Subite pour livrer le prochain assaut de l'affrontement. En cas de Fiasco, c'est évidemment Nirvô lui-même qui se retrouve en position désavantageuse, ce qui ne fera rien pour améliorer son humeur déjà noire.

L'affrontement doit maintenant se poursuivre jusqu'à sa conclusion naturelle. Si vous réduisez l'Endurance de Nirvô à 10 points ou moins, rendez-vous au **89**. Si c'est lui qui vous fait subir ce sort, rendez-vous au **74**.

13

Vous n'avez guère le choix. Cet homme, en se précipitant ainsi sur vous, espère vous vaincre et entrer dans les faveurs de Nirvô et Yoolvh. Cela lui vaudra peut-être une plus grande part du butin. Contre une telle mentalité, vous ne pouvez que défendre votre vie.

MERCENAIRE DE NIRVÔ
Habileté 27
Endurance 66
Dommages +3

Si vous réduisez son Endurance à 10 points ou moins, le tueur comprend soudain qu'il risque de perdre ses richesses à tout jamais, en même temps que sa vie. Laissant sa couardise fondamentale l'emporter, il tourne les talons et disparaît dans le couloir, tout en promettant de se venger.

— On dirait que les hommes de Nirvô sont tous des lâches.

Siya hoche la tête.

— Ils sont ici pour devenir riches. Ce ne sont pas des soldats. Depuis que leur armée a été décimée dans les collines, ils savent qu'ils sont traqués et que leur tête est mise à prix, mais ils

savent aussi que leur part du trésor sera beaucoup plus haute que promis. Aucun d'eux ne veut être celui qui mourra et laissera les autres en profiter.

— Mmh… Mais où est-il, ce trésor, à la fin ?

Sur ce, vous reprenez votre marche dans le long corridor, tout en accélérant l'allure de peur que le mercenaire ne revienne avec des renforts.

Rendez-vous au **49**.

14

Vous savez que Nirvô tentera probablement un autre assaut lâche avant longtemps. Il tient trop à vous tuer pour s'encombrer de scrupules. Par conséquent, il faut absolument que vous preniez l'initiative.

Sans même attendre la première attaque de Nirvô, vous plongez au ras du sol, tournant en position accroupie pour remonter juste devant le tueur. Au même moment, vous faites décrire un arc de cercle à votre sinlé, exactement comme Xis vous l'a appris. Pigez un nombre de l'Anneau du Destin en mode 99, selon les règles habituelles, et appliquez les conséquences de la technique Cercle du Vent pour livrer *le premier assaut*.

NIRVÔ DE NIRUXED
Habileté 32
Endurance 75
Dommages +4

Si une réussite miraculeuse descend l'Endurance de Nirvô à 15 points ou moins, rendez-vous au **89**. Dans tous les autres cas, ce qui revient à dire, selon toute probabilité, rendez-vous au **19** pour poursuivre l'affrontement.

15

Quand vous voyez le sinistre personnage lever son arme pour entamer la lutte, vous êtes envahi par un début de panique. Pourtant, un éclair de lucidité traverse votre conscience. C'est le moment ou jamais de réussir la technique spéciale que Xis vous a enseignée, la Roue des Lames. Cette technique est justement conçue pour parer un assaut furieux. Vous ne souhaitez qu'elle puisse se mesurer à la puissance de l'épée de Ten.

Xis, si tu m'entends, fais que je réussisse maintenant !

Yoolvh ne s'attend manifestement pas à une technique sinléyane. Mû par l'adrénaline, ou peut-être uniquement par l'énergie du désespoir, vous entamez le mouvement circulaire de la sinlé qui caractérise la Roue des Lames.

Exceptionnellement, vous pouvez ajouter 10 points à votre Niveau de Maîtrise avant de déterminer si la technique réussit. Toutefois, votre Limite du Péril reste la même. Si vous connaissez un Fiasco, rendez-vous au **24**. Sinon, avez-vous réussi à pratiquer la technique ?

Oui

L'assaut de Yoolvh se heurte à votre sinlé tourbillonnante. La force terrible de l'ennemi vous apparaît immédiatement, mais par miracle, vous repoussez son assaut dévastateur. La colère se peint dans le visage de Yoolvh. Plus que jamais, il souhaite maintenant vous tuer. Le combat doit se poursuivre au **39**.

Non

Avec un rictus de triomphe, Yoolvh frappe. Sa force est telle que votre sinlé tournoyante est arrachée de vos mains d'un seul coup. Elle frappe une console et revient chuter juste à vos pieds, mais pour pouvoir vous en ressaisir, vous allez devoir livrer le premier assaut du combat au **39** en réduisant de 8 points votre Habileté Naturelle. Pour éviter cette pénalité, vous pouvez évidemment lutter avec une deuxième arme, mais si celle-ci n'est pas une sinlé, vous n'aurez pas recours à vos techniques, ni aux 2 points bonis d'Habileté dont vous profitez habituellement.

16

Malgré votre présence sur un astre inconnu, vous ne tardez pas à vous endormir. Il faut avouer que la journée a été difficile. Ce matin même, vous étiez encore couché sur les berges du lac Qirin ! En une seule journée, vous avez atteint Sisheel, fait un peu de magasinage, traversé la rivière Qirin, vaincu Ugyùs, et atteint le sommet du Mont Sacré Qexàn. Et maintenant vous dormez au paradis, sans être mort pour autant.

C'est à se demander si la journée de demain sera aussi mouvementée !

Le temps passe dans l'obscurité. Seuls les cris mystérieux d'animaux invisibles viennent troubler le silence lourd. Couché sur une racine un peu inconfortable, vous roulez sur vous-même, ouvrant momentanément les yeux.

C'est alors que vous remarquez la lueur.

Elle brille dans la distance, entre les arbres. Maintenant que la nuit est tombée et que vos yeux se sont habitués aux ténèbres, la clarté pâle est facilement discernable. Cependant, il reste à en déterminer la source exacte.

Vous devez admettre que vous êtes intrigué, mais une bonne nuit de sommeil est probablement préférable à une clarté mystérieuse.

Ce qui n'empêche pas ladite clarté de vous narguer en silence.

Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez franchir le rideau d'arbres qui vous sépare de la lueur mystérieuse, rendez-vous au **75**. Si vous préférez retourner à votre sommeil interrompu, rendez-vous au **45**.

17

Avec un cri de rage, Yoolvh rompt l'engagement et recule de plusieurs pas. Essuyant une rigole de sang de sa joue, il vous fixe avec une colère à peine contenue. Pourtant, vous avez la curieuse impression que le monstre ne fait que commencer à s'amuser.

Cela n'a rien de bien rassurant.

Plissant les lèvres pour esquisser un sourire malfaisant, Yoolvh lève la sainte épée de Ten entre ses mains grisâtres.

— Tu es dangereux, petit garçon. Mais contre ma véritable force, dans ton état actuel, tu ne pourras rien. Alors montre-moi ta vraie puissance ! Montre-moi la force grâce à laquelle tu as détruit la Fureur d'Axxaromqah ! Montre-moi la force qui a vaincu le Taah Nù Xep !

Vous demeurez immobile et silencieux, cherchant à anticiper le prochain geste de Yoolvh. Siya se tient à l'écart, impuissante. Ce qu'elle cherche désespérément, c'est un moyen de vous venir en aide. Si seulement elle pouvait appeler la foudre par beau temps !

La rage revient dans la voix de Yoolvh.

— Tu ne veux pas réagir, Miyalrel ? Alors que penses-tu de ceci ?

Brusquement, le maître aux yeux jaunes dresse l'épée de Ten au-dessus de sa tête. Pendant un moment, vous demeurez interloqué, car Yoolvh se tient beaucoup trop loin pour vous frapper. Siya, elle, comprend tout de suite.

— *Attention, Miya !!*

Yoolvh abat sauvagement l'épée. Au moment où elle siffle dans l'air du dôme, une véritable lame d'énergie jaune vous arrive droit dessus.

Si vous possédez encore un écran de Qirnà fonctionnel, rendez-vous au **64**. Sinon, pigez un nombre de l'Anneau du Destin (0=20) et ajoutez-le à votre Habileté Naturelle. Si le résultat est inférieur ou égal à 23, rendez-vous au **57**. S'il est supérieur ou égal à 24, rendez-vous au **51**.

18

Vous vous penchez sur la source mystérieuse. Puisque rien ne garantit que cette eau ne soit pas dangereuse, vous commencez par y tremper un seul doigt, mais vous ne ressentez aucune douleur. Vous décidez donc d'y plonger les mains.

La sensation est étrange. On dirait que l'eau est vivante, qu'elle coule sur vos mains de sa propre volition. En outre, vous apercevez une lumière qui jaillit de votre propre menton, ou d'un point en dessous.

— Ma xishâzen nâ !… On dirait qu'elle réagit !

Pendant un long moment, vous restez agenouillé dans le silence le plus total, laissant l'énergie merveilleuse de la source couler dans votre corps. On dirait que la puissance secrète de cette eau s'harmonise à votre énergie vitale, se fondant dans votre âme à tout jamais. Votre Endurance atteint progressivement son niveau maximal.

Vous vous relevez tranquillement, tout en vacillant un peu sur vos jambes. Vous avez ressenti quelque chose d'inexplicable. D'ailleurs, votre xishâzen nâ brille encore doucement et vous croyez entendre, à un niveau plus profond que le subconscient, la voix infinie de l'eau tranquille.

— Inyëlh… Quels sont tes vrais secrets ?

La lune ancestrale ne vous donne aucune réponse.

Si vous possédez des fioles vides, ou si vous voulez vider des fioles pour l'occasion, vous pouvez emporter un peu de cette eau mystérieuse. Chaque fiole d'Eau d'Inyëlh — autant l'appeler ainsi — pourra vous rendre 10 points d'Endurance à la consommation, à condition que vous ne dépassiez jamais votre Total Maximum. Si vous possédez une gourde et souhaitez la vider de son contenu pour la remplir d'Eau d'Inyëlh, le contenu de cette gourde, que vous pourrez évidemment boire par doses, aura le pouvoir de vous rendre 50 points d'Endurance.

Modifiez votre Feuille d'Aventure en conséquence et rendez-vous au **92**.

19

Face à face sur le plateau herbeux qui surplombe Xinjis Rijàn, vous et Nirvô livrez le dernier combat qui vous opposera dans cette vie. Fanatisé par son désir insensé de vous voir mourir, le criminel ne reculera jamais. De votre côté, vous n'hésiterez pas à l'abattre s'il le faut, car vous savez très bien que cet homme, en plus d'avoir voulu tuer Siya, est responsable de la Fureur d'Axxaromqah, sans même parler de tous ses forfaits encore inconnus. Il faut d'ailleurs préciser

que vous seriez bien en peine de vous dérober. C'est votre vie que vous défendez.

En combat rapproché, Nirvô est vulnérable à toutes les armes en votre possession, ainsi qu'à toutes vos techniques offensives et défensives. Cette fois, c'est vous qui avez l'avantage, car Nirvô est animé par une rage incontrôlable qui l'empêche de réfléchir. Il pourra difficilement utiliser des techniques stratégiques dans cet état.

Bien entendu, si vous avez réduit son Endurance ou son Habileté au paragraphe précédent, modifiez ses totaux de combat en conséquence.

NIRVÔ DE NIRUXED
Habileté 32
Endurance 75
Dommages +4

La première fois que vous subirez deux blessures consécutives, si cela se produit, rendez-vous au **7**. La première fois que Nirvô subira deux blessures consécutives, si cela se produit, rendez-vous au **12**. Si vous réduisez l'Endurance de Nirvô à 10 points ou moins, rendez-vous au **89**. S'il vous rend la pareille, rendez-vous au **74**.

20

Deux minazens plus tard, le sommeil vous emporte à nouveau, la fatigue de la journée précédente ayant enfin abruti votre esprit conscient. Le temps passe, et cette fois, vous ne devriez plus vous réveiller avant l'aube.

Cette fois, vous apercevez immédiatement la porte.

Elle se dresse cruellement, sa forme incongrue se dressant entre les arbres sinistres d'une forêt dense. Vous sentez une grande angoisse étreindre votre cœur.

Pas encore… Pas encore ce rêve…

Pourtant, vous êtes incapable de résister. Tournant la tête, vous entendez les cris désespérés qui s'approchent. Deux silhouettes émergent des arbres en vacillant, terrifiées. Une femme et une petite fille. Deux victimes en puissance pour la chose *qui les poursuit.*

Non, *songez-vous avez force.* Je dois me réveiller !

Mais vous savez déjà que le cauchemar vous tiendra. Ce n'est pas la première fois que vous opposez toute votre volonté à ce rêve maudit, sans succès.

La jeune femme se heurte à la porte et hurle. La fillette se blottit entre ses jambes. Le monstre va arriver. Il vous tuera tous les trois.

Pris de la panique inexorable qui accompagne toujours la fin du rêve, vous vous jetez sur la porte. Désespérément, vous la forcez à s'ouvrir. La jeune femme se précipite à travers, tirant la fillette par le bras. Le monstre vous saisit violemment.

Un grand cri de terreur vous échappe. Votre visage est sauvagement broyé contre le cadre rigide. Là-bas, la fillette vous regarde. Elle pleure.

Alors qu'elle essaie de faire volte-face — pour vous aider ? — une voix s'élève.

MISHIYAAAAL !!

Vous continuez à hurler de toutes vos forces, jusqu'à votre réveil en sursaut. Couvert de sueur, vous roulez dans l'herbe en versant des larmes de terreur et d'impuissance. Tout votre corps en tremble encore.

— Miya ? dit doucement une petite voix triste.

C'est Siyanlis. Elle est là, agenouillée près de vous. Les rayons des soleils levants font briller ses cheveux bleus. Quelques larmes naissent aux coins de ses yeux.

— Encore le même rêve ?

Vous vous redressez lentement, tout en fermant les yeux pour chasser de votre esprit les dernières images du rêve horrible. Vous essayez de sourire pour ne pas que Siya soit attristée par votre douleur.

— Ça va, Siya. Ne pleure pas.

La petite fille essaie de sourire également, mais sans conviction.

— J'aimerais pouvoir t'aider. J'aimerais pouvoir détruire ce rêve.

Vous hochez doucement la tête. Si seulement vous pouviez le détruire, vous le feriez avec joie. En fait, vous l'auriez fait depuis longtemps. Mais le cauchemar est indestructible. Il revient toujours, tel un spectre destiné à hanter vos nuits pour l'éternité.

Une démangeaison brûlante vous fait grimacer.

Brusquement, vous constatez que tout votre corps est couvert de piqûres. Vous poussez un petit cri de surprise et de douleur, grattant les points sensibles tout en jetant des regards aux alentours. Vous comprenez vite ce qui s'est produit. En vous endormant n'importe où dans le bois, vous avez passé la nuit sur un nid de fourmis. En conséquence, vous avez reçu quelques centaines de piqûres indignées. À moins d'appliquer un onguent guérisseur ou un baume contre les piqûres, vous allez devoir réduire votre Endurance d'un total de 8 points au cours de la journée en raison des démangeaisons incessantes.

— Tu aurais dû rester couché où tu étais, précise innocemment Siya.

Rendez-vous au **69**.

21

Brusquement, la plate-forme circulaire sur laquelle vous vous tenez fait exactement la même chose que celle au centre de Xinjis Rijàn : elle s'ouvre pour révéler un puits. Une fois de plus, vous sursautez, mais une fois de plus, vous n'avez rien à craindre. Le nouveau tunnel vertical vous traite avec la même douceur.

— Ça recommence !

— Je t'attends en bas ! répond Siya avant de disparaître.

Cette fois, la descente est beaucoup moins longue. Vous ne tardez pas à ressentir une nouvelle surface solide sous vos pieds, et ce n'est pas une troisième plate-forme. C'est le sol métallique d'une nouvelle salle souterraine, qui n'a qu'une seule issue au lieu de neuf.

Siyanlis est déjà adossée à la paroi du corridor, souriante.

— On y va ?

— Puisque nous sommes ici, acquiescez-vous avec le sourire.

Il faut avouer que vous n'avez guère le choix, puisque le corridor métallique représente votre seul espoir de quitter ce lieu. Vous le suivez donc docilement, jusqu'à ce qu'il vous mène dans une nouvelle salle.

Celle-ci est beaucoup plus intéressante que les précédentes. Elle est toujours circulaire — c'est peut-être un motif populaire au paradis — mais au lieu de vous accueillir avec des visages grimaçants, elle offre une magnifique colonne de lumière à vos regards. Celle colonne scintillante s'élève du sol à la voûte, et cette fois, vous la voyez aussi bien que Siyanlis.

— La même lumière qu'en haut ?

Siya secoue la tête.

— Nous ne sommes plus directement en dessous de la place centrale. Mais c'est quand même étrange. Je me demande à quoi servent toutes ces sources de lumière mystérieuse. Je suppose que tu la vois, celle-là ?

Vous hochez la tête en guise de réponse.

Si vous voulez satisfaire votre curiosité et entrer dans la lumière, rendez-vous au **46**. Sinon, il n'y a qu'une seule nouvelle issue à cette salle ronde : droit en face de vous. Empruntez-la et rendez-vous au **30**.

22

Vous avancez vers le centre de la place, vers la région circulaire qui saillit légèrement du sol. Vers la colonne de lumière que Siya est la seule à voir.

Suivant la colonne imaginaire des yeux, vous apercevez les deux soleils dans le ciel. La perspective est entièrement bizarre. Les soleils semblent vouloir se coucher immédiatement, puisqu'ils montent dans le ciel au-dessus d'une lune dont vous occupez le pôle inférieur. Lorsque les soleils seront à leur zénith dans l'Empire de Xiellnis, vous vivrez un étrange crépuscule, au cours duquel vous ne serez éclairés que par la lumière reflétée du plan perpétuel. Ensuite, l'après-midi amènera un nouveau lever de soleil sur l'autre horizon de la lune, puis un coucher final derrière le plan perpétuel, et la nuit.

— Ils auraient dû bâtir Xinjis Rijàn à l'autre pôle. Au moins, à cet endroit-là, les journées auraient été normales.

— Et il aurait fallu que tu marches pendant des deqazens pour t'y rendre. J'aime autant que Xinjis Rijàn soit juste ici. Pas toi ?

Vous poussez un soupir. Encore une fois, votre petite sœur a raison. Mais tout cela ne vous avance guère pour trouver la huitième évangile, ou même pour élucider le mystère de la lumière invisible.

Puisque vous ne voyez aucun autre recours, vous montez sur la plate-forme. Prudemment, vous tendez une main devant vous, mais la « lumière » ne semble avoir aucun effet sur votre personne. Vous avancez donc jusqu'au centre de la plate-forme.

La brise traîne quelques feuilles mortes à travers la place de Xinjis Rijàn.

— Siya ?… Que faisons-nous maintenant ?

La petite fille hausse les épaules.

— Sais pas.

Brusquement, vous perdez pied. Avec un cri et un sursaut, vous jetez un regard vers le bas. Un regard qui plonge dans un puits sans fond.

Votre cri se transforme en hurlement de frayeur — et reste suspendu dans l'air, tout comme vous-même. Contre toute attente, vous ne tombez pas. Du moins, ce n'est pas une chute normale. La gravité semble réduite au minimum dans le puits, dont le fond vous attire doucement, sans vous mettre en danger.

— Siya, que se passe-t-il ?

— Aucune idée.

Encore debout sur la plate-forme, elle vous regarde descendre dans les profondeurs avec une expression perplexe.

Puis elle se volatilise.

Vous devinez aussitôt qu'elle vous attendra au fond du puits. Siya est intelligente ; elle ne se

laissera pas mystifier par un simple phénomène en apparence inexplicable. Par conséquent, vous n'avez qu'à prendre votre mal en patience.

C'est ce que vous faites pendant deux minazens, au terme desquels vos pieds retrouvent enfin le sol ferme.

Rendez-vous au **68**.

23

Un sourire de détermination envahit votre visage.

— Je veux savoir. Siya, je vais faire sauter cette porte.

— Tu crois que c'est prudent ?

— Probablement pas, mais dans la vie, il faut savoir courir des risques !

Sur cet énoncé à saveur de fausse sagesse, vous entrez dans la gueule pétrifiée et vous glissez une pointe de la charge explosive dans une fente providentielle de la pierre. Après avoir activé l'engin destructeur, vous reculez précipitamment jusqu'à l'entrée du corridor qui vous a mené dans cette salle.

— Que fais-tu, Siya ? Viens te cacher !

La petite fille sourit.

— Pourquoi ?

L'explosion assourdissante dégage une trombe de flammes qui engloutit l'image de Siyanlis. Puis la poussière et les gravats retombent et révèlent l'enfant indemne et souriante, les cheveux complètement ébouriffés.

Vous ne pouvez vous empêcher de rire tous les deux.

Derrière la porte défoncée, au-delà des décombres, un grand corridor métallique se perd dans la distance. Apparemment, vous avez réussi à révéler une nouvelle voie. De toute évidence, vous allez maintenant l'emprunter. Le sacrifice de votre charge explosive l'exige. C'est d'ailleurs l'opinion de Siyanlis, qui s'engage déjà dans la gueule ruinée de l'effigie démoniaque.

— Qu'attends-tu ? Si tu veux trouver des secrets, c'est là qu'il faut aller !

Puisque votre petite sœur est si enthousiaste, et qu'elle a probablement raison, vous lui emboîtez le pas. Rendez-vous au **32**.

24

Avec un hurlement de triomphe, Yoolvh se précipite sur vous. Votre tentative a échoué si lamentablement que tout l'avantage lui revient. Face à un être de la férocité de Yoolvh, vous n'aurez jamais de deuxième chance.

L'épée de Ten, imprégnée de puissance ancienne, vous atteint violemment à l'épaule gauche et ouvre votre poitrine jusqu'à votre hanche droite. Le sang jaillit d'une seule gerbe, puis votre corps déjà paralysé s'effondre sur le sol métallique.

Vous ne ressentez qu'un grand froid dans vos membres. Avant de se voiler à tout jamais, votre regard voit la surface magnifique du plan perpétuel. Chaque rivière est un fin ruban d'argent.

La dernière chose que vous entendez est la voix de Siyanlis, qui crie votre nom en pleurant.

Siya…

Les ténèbres vous enveloppent et la mort vous accueille doucement.

F I N

25

Malgré votre présence sur un astre inconnu, vous ne tardez pas à vous endormir. Il faut avouer que la journée a été difficile. Ce matin même, vous étiez encore couché sur les berges du lac Qirin ! En une seule journée, vous avez atteint Sisheel, fait un peu de magasinage, traversé la rivière Qirin, combattu Ugyùs, et atteint le sommet du Mont Sacré Qexàn. Et maintenant vous dormez au paradis, sans être mort pour autant.

C'est à se demander si toutes les journées de votre nouvelle vie aventureuse seront aussi mouvementées !

Le temps passe dans l'obscurité. Seuls les cris mystérieux d'animaux invisibles viennent troubler le silence lourd. Vous dormez comme un mort, alors rien de cela ne vous dérange, jusqu'au moment où un instinct vous tire du sommeil.

Sans savoir pourquoi, vous roulez sur vous-même, scrutant les ténèbres. Vous avez alors la surprise de croiser le regard d'une bête curieuse.

Vous sursautez légèrement, mais sans frayeur réelle. L'être qui vous regarde est perché sur une branche basse et ne montre aucune agressivité. On croirait un lézard, mais ses yeux bleus luisent dans la pénombre. Quelque chose brille également sous son menton, mais vous n'arrivez pas à discerner la source de cette clarté.

L'animal continue à vous fixer tranquillement, sans s'émouvoir de votre réveil soudain. C'est la première fois que vous apercevez une créature pareille. Est-elle native à la sphère de paradis ? Et que peut-elle bien vous vouloir ?

Si vous avez des vivres, vous pouvez lui tendre un peu de nourriture afin qu'elle s'approche de vous. Rendez-vous pour cela au **36**. Ou vous pouvez tenter de vous approcher d'elle. Rendez-vous pour cela au **60**. Si vous aimez mieux la laisser tranquille et vous rendormir, elle finira sûrement par partir. Rendez-vous alors au **45**.

26

Le dos tourné, Yoolvh présente une cible parfaite. Vous ignorez qui est ce Suprême qu'il vénère tant, mais vous avez la ferme conviction que vous feriez mieux de ne jamais chercher à l'apprendre. Un être capable de dévorer les ruines du monde ne doit rien avoir d'un enfant de chœur.

Visant la forme sinistre de Yoolvh, vous pointez votre arme. Le moment de vérité est venu. Des prochains instants, toute votre vie dépendra.

Au moment où vous tirez, une forme floue vous arrive en plein visage.

Le rayon part et frappe Yoolvh à l'épaule, mais l'effet de surprise est gâché. Le personnage sinistre se retourne violemment, la rage peinte dans le visage. Toutefois, il montre un réel étonnement en vous apercevant.

— Toi !? Tu es … ?

Yoolvh chasse promptement sa surprise et vous fixe avec colère.

Puis il tend simplement le bras, et une créature bizarre se pose tranquillement dessus.

Vous reconnaissez avec surprise la bête impossible qui s'était envolée, par un beau matin, sur la plage du lac Qirin. L'oiseau blanc à la fourrure soyeuse qui n'avait qu'une seule aile, une seule patte, et un seul œil jaune. C'est lui qui vous a fait manquer votre tir en volant dans votre visage.

La voix de Yoolvh se fait sifflante, mais triomphale.

— Tu croyais m'avoir en traître, n'est-ce pas ? Heureusement que mon cher Xxrlqh veillait sur moi.

Un sourire cruel plisse les lèvres du monstre.

— Mais ne sois pas triste, enfant de Xinjis. Tu n'aurais jamais pu me tuer. Ma force dépasse de loin la puissance de tes armes primitives.

Comme pour illustrer son point, Yoolvh tend l'autre bras et pousse un cri sec. Aussitôt, vous sentez un poing invisible vous heurter violemment en plein visage. Vous basculez par-dessus une console basse, le nez en sang. Vous perdez 6 points d'Endurance.

Yoolvh parle maintenant d'une voix mielleuse.

— Comme c'est gentil. Tu es venu m'offrir ta vie pour célébrer ma victoire. Mais vis encore un peu, petit Miyalrel. Nous pouvons encore nous amuser.

Avec un rictus pouvant passer pour un sourire, Yoolvh fait lentement un pas vers votre forme étendue.

— Non ! s'écrie brusquement Siyanlis.

Calculez les points de Dommage que vous avez infligés à Yoolvh grâce à votre rayon d'énergie. Notez-les sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **31**.

27

Vous savez que Nirvô tentera probablement un autre assaut lâche avant longtemps. Il tient trop à vous tuer pour s'encombrer de scrupules. Par conséquent, il faut absolument que vous preniez l'initiative.

Levant votre arme à la façon d'une hache, vous ne donnez pas le temps à Nirvô de comprendre. Le coup part instinctivement. Alors que la lame siffle dans l'air, vous priez pour que l'entraînement de Xis ne vous fasse pas défaut.

Pigez un nombre de l'Anneau du Destin en mode 99, selon les règles habituelles, et appliquez les conséquences de la technique Scission du Sang pour livrer *le premier assaut* du combat.

NIRVÔ DE NIRUXED
Habileté 32
Endurance 75
Dommages +4

Si une réussite miraculeuse descend l'Endurance de Nirvô à 15 points ou moins, rendez-vous au **89**. Dans tous les autres cas, ce qui revient à dire, selon toute probabilité, rendez-vous au **19** pour poursuivre l'affrontement.

28

— Qu'est-ce que c'est que cet endroit ?

Siya ne répond pas, mais son regard est rivé à la masse cristalline que vous apercevez au fond du puits. Son expression est profondément incrédule.

— Une pierre qui brille à intervalles !… Si c'est une xypernite, Miya, nous venons de trouver le trésor de Xinjis Rijàn !

— Une xyperquoi ?

— C'est la pierre la plus précieuse de tout l'Empire ! Si c'est vraiment une xypernite là-dessous, un bloc gros comme ma main pourrait acheter toutes les villes d'un royaume. Inutile de

chercher plus loin. C'est ça que Yoolvh a promis à ses hommes. Une richesse infinie !

— Mais c'est insensé ! Comment Yoolvh pouvait-il le savoir ? Aucun mythe, à ma connaissance, ne prétend qu'Inyëlh regorge de xypernite.

Soudain, les yeux de Siya s'agrandissent.

— Miya ! Souviens-toi des paroles de Yoolvh ! Au sommet du Mont Sacré !

— Quand il a sommé l'apparition du paradis ?

— Oui ! Souviens-toi ! « Monde maudit de notre mort, reviens parmi nous ! » Pourquoi vient-on seulement de le remarquer ?

— De quoi parles-tu, Siya ?

— *Reviens*, énonce clairement votre petite sœur. Il a dit « *Reviens* ». C'est donc dire qu'Inyëlh est déjà apparue, *et que Yoolvh était là quand c'est arrivé !!*

C'est à votre tour d'écarquiller les yeux.

— Mais Inyëlh est le nom du paradis depuis la Première Ère ! Le nom d'un lieu mythique ! Si Yoolvh était là quand Inyëlh était connue par les hommes, alors —

— Alors Yoolvh a plus de cinq aniazens d'âge, complète Siya.

Vous restez longtemps debout sur le pont de verre, effarés par vos propres conclusions. Vous avez affaire à un immortel, issu droit du passé. Mais pourquoi attendre aussi longtemps ? Pourquoi attendre cinq aniazens ?

Une certitude absolue vous envahit progressivement.

— Quelque chose va se produire. Yoolvh a un but qui n'a rien à voir avec les Évangiles en soi. Il faut absolument le découvrir !

Vous jetez un dernier regard aux puits sans fond. Cette xypernite énorme vaut une fortune indescriptible, mais elle ne représente pas le véritable secret d'Inyëlh. Si Yoolvh est ici pour la huitième évangile, non pour les trésors du paradis, c'est que son but est encore plus grandiose.

Le problème, c'est que votre imagination n'arrive pas à le concevoir.

— Courons, Siya ! Il faut atteindre le ravin !

Rendez-vous au **84**.

29

Sous l'assaut mental de Yoolvh, vous sentez les forces vous manquer. Vous avez subi trop de blessures et votre résistance n'est plus suffisante. Contre l'ultime assaut de Yoolvh, vous n'avez plus d'espoir.

La douleur horrible prend possession de votre conscience. Yoolvh sourit méchamment, voyant enfin le résultat de son attaque. Un hoquet vous échappe et une rigole de sang coule de vos lèvres. Une autre quitte vos narines. Vous sentez les dernières effluves de lucidité quitter votre esprit torturé.

— Meurs, enfant de Xinjis.

L'assaut mental de Yoolvh brûle définitivement votre cerveau. Votre vie s'éteint tout comme celle de Garex. La station orbitale Néristella sera votre tombeau, jusqu'au moment où Yoolvh la détruira avec Xinjis Rijàn toute entière.

Quant à Siya, elle ne pourra que pleurer votre tragique disparition.

F I N

30

Le nouveau passage paraît assez long, mais vous savez qu'il finira par vous mener dans une nouvelle chambre. Vous êtes entrés dans une sorte de réseau souterrain secret, où personne n'est venu depuis très longtemps. Pas même les hommes de Yoolvh.

— Tu sais, Siya, la huitième évangile est peut-être ici quelque part.

La petite fille hoche la tête.

— C'est possible. Nous sommes assez creux pour que les secrets de Xinjis Rijàn soient entreposés ici. Mais il faut avouer que l'endroit est assez facile d'accès.

— Peut-être parce que nous sommes Xinjis Râ ? C'est la lune de nos ancêtres, après tout. Nous avons peut-être un droit d'accès spécial.

Siyanlis rit de bon cœur.

— Je ne crois pas que nos ancêtres pouvaient prévoir un garçon comme toi, ni une fille comme moi.

Vous entrez bientôt dans une nouvelle salle ronde, exactement comme prévu, mais cette fois, trois issues se présentent à vous. Deux sont des escaliers qui montent. L'autre est plutôt spéciale.

Vous êtes debout devant une énorme effigie qui recouvre l'entièreté du mur d'en face. La sculpture représente un démon hideux, vaguement similaire à un loup, dont la gueule monstrueuse s'ouvre sur une porte fermée.

Voyant votre appréhension, Siya ne peut s'empêcher de plaisanter.

— Ça donne un nouveau sens à l'expression « se jeter dans la gueule du loup ». Que fait-on ?

— Avant tout, que signifie le symbole dans le front du loup ?

— Déstabilisateur. Euh… Enfin, je ne crois pas me tromper.

Vous froncez les sourcils. À quoi rime ce faciès démoniaque ? Où mène cette porte ? Pour l'apprendre, vous ne voyez vraiment qu'une solution.

— Allons-y.

Malheureusement, votre curiosité se heurte à une porte hermétiquement scellée.

— Passage interdit, commente simplement Siya.

— Il reste les escaliers.

Toutefois, vous hésitez. Malgré la présence providentielle de ces escaliers, c'est la gueule du monstre qui vous intéresse vraiment. Si vous possédez un anneau doré couvert de runes, rendez-vous au **91**. Si cet objet n'est pas en votre possession, mais si vous possédez une charge explosive et souhaitez l'utiliser, quitte à vandaliser les profondeurs secrètes d'Inyëlh, rendez-vous au **23**. Si vous n'avez rien trouvé — ou conservé — de tout cela, alors vous allez devoir vous en remettre aux escaliers. À contrecœur, rendez-vous au **52**.

31

Yoolvh lève la tête et esquisse un nouveau sourire hideux.

— Ah, la petite fille dont parlait ce cher Nirvô. Celle qui est revenue d'entre les morts. Dis-moi, petite fille, lui as-tu finalement porté la malchance qu'il craignait tant ?

Siya baisse les yeux, ce qui provoque l'hilarité de Yoolvh. Ce monstre semble vraiment se réjouir de toute forme de souffrance. Si son maître, le Suprême, est un être comme lui, vous osez à peine l'imaginer.

Yoolvh se tourne brusquement vers la console qu'il examinait en compagnie de Garex. Ce

dernier gît toujours dans une flaque de sang, aussi mort qu'il est possible de l'être. Comment allez-vous lutter contre Yoolvh s'il est capable de tuer un homme par la seule force de sa volonté ?

— Regardez, enfants de Xinjis ! Voyez mon triomphe avant de mourir !

Vous ouvrez grand les yeux, sidéré par la scène qui s'offre à vous. Siya réagit encore davantage, car elle comprend parfaitement ce qu'elle voit.

Dans le ciel au-dessus du dôme, une forme élancée traverse l'azur.

La flèche aérodynamique a deux ailes argentées dont la forme recourbée fait songer à un croissant de lune. À toute allure, le vaisseau du ciel monte du plan perpétuel directement vers Inyëlh. Directement vers le dôme suspendu.

Emporté par son triomphe absolu, Yoolvh n'hésite plus à tout révéler.

— Ils appelaient cette station Néristella. D'ici, nous avons accès à toute la science maudite de cette lune. Quand tu seras mort, Miyalrel, je partirai à bord de ce vaisseau que vous appelez les Ailes de Dieu et je ferai sauter Xinjis Rijàn !

Siya a toujours le regard rivé au vaisseau aérien qui s'approche.

— Les Ailes de Dieu !… Ce n'est tout de même pas la grande construction dont la ville impériale était si fière ?

Avec éberluement, vous vous tournez vers Siyanlis.

— Ce vaisseau vient de la *Ville Impériale ?* Depuis quand l'Empire des Cent Royaumes a-t-il une science aussi avancée ? Ce genre de chose n'appartient qu'aux contes et aux légendes !

Yoolvh hurle à tous les vents.

— Les secrets de votre passé serviront à assurer notre avenir ! Vos Reliques et vos mythes seront les instruments de notre triomphe !

Brusquement, le sinistre personnage dresse une épée lumineuse que vous reconnaissez sans difficulté. La sainte épée du prêtre Ten. La lame d'énergie jaune que les plus hauts sages n'ont jamais pu expliquer.

— Tu as assez vécu, Miyalrel ! Meurs ! Meurs ! *Meurs !*

Par quel moyen allez-vous préserver votre vie ? Sur la station Néristella, très haut dans le ciel d'Inyëlh, vous n'avez aucun espoir de fuite. Si vous souhaitez :

Foudroyer Yoolvh d'un barrage de rayons d'énergie	Rendez-vous au **95**.
Pratiquer l'assaut instantané Cercle du Vent	Rendez-vous au **59**.
Tenter l'attaque instantanée Scission du Sang	Rendez-vous au **53**.
Diriger le Pal du Diable vers le corps de Yoolvh	Rendez-vous au **66**.
Parer le premier assaut grâce à la Roue des Lames	Rendez-vous au **15**.
Affronter normalement l'assaut initial de Yoolvh	Rendez-vous au **39**.

32

Après plus d'un venizen de marche monotone, vous prenez un moment de repos.

— Ça alors, Siya ! Va-t-on bientôt en voir la fin, de ce couloir ?

Comme pour vous apporter son soutien moral, la petite fille marche à côté de vous, sans faire appel à ses facultés mystérieuses pour se déplacer à volonté.

— Sûrement… éventuellement !

À intervalles réguliers, vous apercevez d'autres passages. Ils partent tantôt sur la gauche, tantôt sur la droite. Vous aimeriez bien savoir où ils mènent, mais vous n'avez pas le temps d'explorer chaque recoin des souterrains. Siya pourrait probablement visiter les autres couloirs

pendant que vous marchez le long du vôtre, mais elle s'en fatiguerait sûrement elle aussi. De toute façon, vous avez la conviction que la huitième évangile ne sera pas cachée au fond d'un corridor secondaire. Toujours en supposant qu'elle soit réellement ici.

Depuis un bout de temps, n'ayant rien de mieux à faire, vous laissez vagabonder votre imagination. Toujours, un point agaçant finit par revenir dans vos pensées. Dans toute cette situation, il y a quelque chose qui cloche.

— Tu sais, Siya, nous n'avons jamais su pourquoi ils avaient volé les autres Reliques.

— Que veux-tu dire ?

— Au début, nous étions certains que l'épée de Ten était la plus importante. Nous avons finalement laissé tomber cette hypothèse, mais alors, pourquoi ont-ils volé l'épée de Ten ? Et les cendres de Nanliya ? Et le carreau d'arbalète du roi Tarxë ?

Siya hausse les épaules.

— Difficile à dire.

Vous hochez la tête.

— Les cendres et la flèche, ça passe encore. Nirvô a sûrement voulu faire le plus de tort possible aux habitants de Nieslev, en volant les Reliques pour son simple plaisir. D'ailleurs, en voyant qu'il s'amuserait davantage à me tuer, il m'a rendu le carreau d'arbalète sans hésiter. Mais l'épée de Ten a un vrai pouvoir, n'est-ce pas ? Celle-là, ils l'ont volée pour une raison. En ne songeant qu'aux Évangiles, on a complètement oublié de se demander quel pouvoir possède l'épée !

— C'est vrai, mais je connais le pouvoir de l'épée de Ten. Elle projette de l'énergie dangereuse.

Vous êtes surpris de vous sentir drôlement déçu.

— C'est tout ?

— C'est tout ce qu'on en sait.

Avec un soupir, vous reportez votre attention sur le corridor que vous êtes en train de suivre. Vous avez probablement quitté les limites de Xinjis Rijàn depuis longtemps. En fait, il est désormais clair que vous vous dirigez vers les montagnes que vous aperceviez de l'autre côté de la ville.

— Dis Siya, crois-tu que ce tunnel mène jusqu'au ravin dont tu parlais ?

— C'est possible. En fait, je ne vois plus d'autres possibilités. Nous ne sommes même plus en dessous de la ville.

— Mais pourquoi creuser un tunnel qui mène dans un ravin ? À moins que…

— Que quoi ?

— À moins que ce ne soit une issue de secours.

— Mais alors, il y aurait quelque chose au fond du ravin ?

— Probablement. Je suis même prêt à parier que la huitième évangile est dissimulée là. À bien y penser, ce serait la cachette idéale !

— Alors Yoolvh y est probablement déjà.

Vous accusez le coup. C'est vrai que vos ennemis ont une sacrée longueur d'avance. Si seulement vous pouviez faire comme Siya ! Vous pourriez alors vous rendre à ce ravin mystérieux en deux temps, trois mouvements.

Vous décidez de vous mettre à courir. Vous avez désormais la certitude que Yoolvh a suivi ce tunnel, ou un souterrain fort semblable. Yoolvh, l'être aux yeux jaunes dont la nature humaine doit être sérieusement mise en doute, va s'emparer de la huitième évangile.

S'il ne la possède pas déjà.

— Il faut arriver à temps !

Vous accélérez l'allure, faisant fi de la fatigue qui commence à gagner vos muscles.
Jusqu'au moment où vous entrez dans un lieu absolument étonnant.
Rendez-vous au **90**.

33

Avec une grimace de douleur, vous reculez de plusieurs pas en essuyant le sang qui coule dans votre visage. Vous commencez à manquer de forces et Yoolvh pourrait facilement vous tuer. Il semble toutefois vouloir attendre, car il ne profite pas de son avantage pour vous trancher la tête.

Plissant les lèvres pour esquisser un sourire malfaisant, Yoolvh lève la sainte épée de Ten entre ses mains grisâtres.

— C'est tout, petit garçon ? Je ne t'ai même pas montré ma véritable force ! Alors montre-moi ta vraie puissance ! Montre-moi la force grâce à laquelle tu as détruit la Fureur d'Axxarom-qah ! Montre-moi la force qui a vaincu le Taah Nù Xep !

Vous ne répondez pas, trop faible et endolori pour tenter une contre-attaque. Siya se tient à l'écart, impuissante. Elle cherche désespérément un moyen de vous venir en aide. Si seulement elle pouvait appeler la foudre par beau temps !

La rage revient dans la voix de Yoolvh.

— Tu ne veux pas réagir, Miyalrel ? Alors que penses-tu de ceci ?

Brusquement, le maître aux yeux jaunes lève l'épée de Ten au-dessus de sa tête. Pendant un moment, vous demeurez interloqué, car Yoolvh se tient beaucoup trop loin pour vous frapper. Siya, elle, comprend immédiatement.

— *Attention, Miya !!*

Yoolvh abat sauvagement l'épée. Au moment où elle siffle dans l'air du dôme, une véritable lame d'énergie jaune vous arrive droit dessus.

Vous n'avez presque plus de forces. Tout se jouera au xenazen. Si vous possédez encore un écran de Qirnà fonctionnel, rendez-vous au **64**. Sinon, pigez un nombre de l'Anneau du Destin (0=20) et ajoutez-le à votre Habileté Naturelle. N'oubliez pas de tenir compte des Blessures Graves subies, le cas échéant. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, rendez-vous au **57**. S'il est supérieur ou égal à 26, rendez-vous au **51**.

34

Vous savez que Nirvô tentera probablement un autre assaut lâche avant longtemps. Il tient trop à vous tuer pour s'encombrer de scrupules. Par conséquent, il faut absolument que vous preniez l'initiative.

Normalement, le Pal du Diable ne s'utilise pas comme assaut instantané pour ouvrir les hostilités, mais rien ne vous empêche de tenter votre chance. Au lieu de frapper Nirvô avec la lame de votre sinlé, vous transformez votre arme en lance et vous la dirigez vers sa poitrine. C'est le moment de vérité. Souhaitons que l'entraînement de Xis ait porté ses fruits !

Pigez un nombre de l'Anneau du Destin en mode 99, selon les règles habituelles, et appliquez les conséquences du Pal du Diable pour livrer le premier assaut du combat.

NIRVÔ DE NIRUXED
Habileté 32
Endurance 75
Dommages +4

Si une réussite miraculeuse descend l'Endurance de Nirvô à 15 points ou moins, rendez-vous au **89**. Dans tous les autres cas, ce qui revient à dire, selon toute probabilité, rendez-vous au **19** pour poursuivre l'affrontement.

35

On aurait dit que le bruit provenait d'une autre pièce, peut-être même de l'étage au-dessus. Avec une prudence renouvelée, vous avancez vers une porte au fond de la salle. Si les hommes de Yoolvh sont ici, alors ce temple doit renfermer un secret quelconque.

Vous entrez dans une nouvelle chambre assez vaste. Des idoles sont dressées contre les murs, mais votre regard ne s'attarde pas sur elles. Toute votre attention est attirée par l'objet inexplicable suspendu au plafond.

— Ça alors ! Qu'est-ce que c'est ?

Il y a de quoi être surpris, car l'objet massif change de forme à chaque fois que vous lui accordez un nouveau regard. Le moindre changement dans votre position suffit à révéler une forme entièrement nouvelle. On dirait que la structure occupe des centaines de dimensions différentes.

Siya tente d'émettre une hypothèse.

— Peut-être l'un des fameux trésors que Yoolvh a promis aux mercenaires ? Un objet comme ça vaut probablement assez cher.

— C'est absurde, Siya. Ils ne pourraient jamais le transporter, encore moins le faire redescendre d'Inyëlh. C'est aussi gros qu'un cheval. Je ne——

Soudain, une voix dans votre dos vous fait tressaillir.

— Qui êtes-vous ?

Vous faites volte-face et apercevez une paire d'inconnus. L'un d'eux réagit aussitôt en saisissant son arme, tout en tirant le bras de son compagnon.

— C'est le petit Xinjis Râ !

Cette réaction prouve immédiatement que ces hommes sont au service de Yoolvh. D'ailleurs, ils ne cherchent pas à le cacher. Chacun d'eux tient maintenant une arme. Coincé dans la salle, vous ne pouvez guère vous enfuir, alors qu'allez-vous faire ?

Si vous voulez utiliser une arme à rayons d'énergie, rendez-vous au **3**. Si vous voulez affronter les deux mercenaires, rendez-vous au **10**.

36

Sans faire de gestes trop brusques, vous fouillez dans vos poches pour en sortir l'une de vos rations alimentaires. Puis vous étalez un peu de nourriture dans l'herbe. La créature inconnue suit vos mouvements avec intérêt, mais c'est sur vous qu'elle fixe son étrange regard bleu, non sur la nourriture. Êtes-vous le premier humain qu'elle voit ?

Lentement, la bête curieuse descend de son perchoir et avance vers vous. Arrivée tout près, elle se met à manger calmement, sans se soucier de votre présence. On dirait qu'elle ne craint rien. Toutefois, cela n'explique pas pourquoi elle est venue vous voir. Comment pouvait-elle prévoir que vous la nourririez ?

Ayant terminé son repas improvisé, la créature régurgite brusquement un objet étrange. C'est une toute petite pierre verte, un cristal translucide de la taille d'un petit pois. Le souvenir d'une histoire de Qinlleh vous revient aussitôt à l'esprit. Apparemment, dans certains royaumes reculés,

il existe des crapauds et des lézards capables de produire de telles pierres. Personne ne comprend vraiment comment.

On appelle les joyaux verts des ytraxines. Celle-là a un volume de 2 unités. Vous pouvez l'inscrire sur votre Feuille d'Aventure si vous souhaitez la conserver.

La créature lève un regard tranquille vers vous et vous fait brusquement sursauter. Vous ouvrez grand les yeux, éberlué, tandis que la bête se retire rapidement dans la pénombre. Avez-vous rêvé, *ou ce lézard avait-il une xishâzen nâ ?*

— Une pierre de vie ! La lueur sous son menton !

Ça alors ! C'est bien la première fois que vous voyez un animal avec une xishâzen nâ. Et vous n'êtes pas au bout de vos surprises, semble-t-il, car vous venez de discerner une nouvelle lueur entre les branches.

Décidément, Inyëlh a des nuits intéressantes. Le problème, c'est qu'il faut que vous dormiez. Vous ne pouvez pas passer la nuit à explorer les mystères du paradis.

Si vous voulez franchir le rideau d'arbres qui vous sépare de la lueur mystérieuse, rendez-vous au **75**. Si vous aimez mieux vous rendormir, rendez-vous au **45**.

37

Puisque vous êtes venus ici pour explorer Xinjis Rijàn, dans l'espoir de trouver la huitième évangile avant Yoolvh et ses hommes, autant mener cette exploration à terme. Si les secrets de la lune ancestrale vous attendent quelque part dans ces profondeurs, vous faites le serment de les rendre à la lumière.

Pendant plusieurs minazens, vous descendez les degrés de pierre. Normalement, la pénombre devrait devenir de plus en plus opaque, mais vous ne remarquez rien de tel. Cet endroit semble demeurer à l'épreuve de la noirceur. Une conséquence de la lumière de l'espace, ou un éclairage ambiant d'une nature inconnue ?

— Cet escalier n'en finit plus, Siya.

— Attends-moi. Je vais aller voir.

Dans l'espace clos, le vent de votre petite sœur est difficile à éviter, alors Siya soulève un nuage de poussière dans votre visage.

— Tu fais exprès pour faire ça, n'est-ce pas Siya ?

En attendant que Siya revienne, vous continuez à descendre les marches. Un minazen plus tard, vous prenez pied dans une vaste salle souterraine, illuminée par la clarté de différents écrans. Siya est déjà en train de tout examiner.

— Tu vois, il finit bien, l'escalier.

— Où sommes-nous ?

— Quelque part dans les profondeurs secrètes de Xinjis Rijàn.

C'est l'évidence même, au fond. Mais quels secrets sont gardés en ce lieu ?

La salle a une seule issue. Juste en face de vous, dans la paroi opposée. Là, un corridor se perd dans les deux directions, à gauche comme à droite.

— Tout est toujours désert. Personne en vue.

— Et rien à trouver non plus.

Vous jetez un regard dans le couloir. Puisqu'il faudra désormais que vous poursuiviez votre exploration de ces souterrains, à moins de vouloir gravir en sens inverse les escaliers interminables, autant choisir une direction.

— Par où allons-nous ?

Siya pointe alternativement à gauche et à droite en récitant une comptine. Quand elle s'arrête, son doigt demeure pointé vers l'une des extrémités du couloir.

— Par là, dit-elle en toute innocence.

Rendez-vous au **80**.

38

Le plateau est vaste, mais il s'étend surtout sur la gauche et la droite. Devant vous, il cède sa place à une pente très sévère, rocailleuse, qui descend jusqu'au fond de la vallée. Cette vallée est d'ailleurs un peu bizarre. Elle est circulaire — trop circulaire. Elle doit avoir été creusée exprès pour qu'on puisse y bâtir une cité.

La cité ancestrale Xinjis Rijàn, qui s'offre maintenant toute entière à vos yeux.

Vos regards sont immédiatement attirés par la place centrale, circulaire elle aussi. Neuf routes en partent, traçant une étoile à neuf branches très précise. Vous seriez prêt à parier que les neuf routes sont exactement alignées sur les Axes de Xhoromag, puisque Xinjis Rijàn occupe le pôle inférieur de la sphère de paradis. Le plan perpétuel est directement au-dessus de votre tête. Impossible de s'en approcher davantage sans quitter la surface de la lune.

— C'est là-dessous que Nirvô et Yoolvh recherchent la huitième évangile. Je me demande où ils sont passés.

Dans l'instant qui suit, vous sursautez violemment. Une voix dure et colérique vient de répondre à votre question.

— Je suis juste ici.

Vous faites vivement volte-face. Pour croiser immédiatement le regard noir de Nirvô de Niruxed, l'homme qui s'est donné pour mission personnelle de vous voir mourir.

— Je ne voulais pas y croire. Je ne *pouvais* pas y croire. Mais il fallait que je reste ici. Il fallait que je t'attende — *Miyalrel !*

Vous faites doucement un pas de recul. Vous ne faites pas confiance à la colère de cet homme. À n'importe quel moment, vous savez qu'il peut tenter un geste fourbe. Il tient d'ailleurs une nouvelle sinlé, dont il compte sûrement se servir.

La colère de Nirvô monte encore dans sa voix.

— Ugyùs n'est pas revenu. Ce crétin de Yoolvh ne voulait pas s'en soucier. Il ne songeait qu'à sa précieuse évangile. Mais moi, je ne te laisserai pas continuer. Je ne sais pas comment tu as fait pour tuer Ugyùs, ou pour détruire le Taah Nù Xep, mais tout cela s'arrête ici, *maintenant !*

Sur ces dernières paroles, Nirvô a levé la main, celle à laquelle il manque deux doigts. Il est déterminé à vous tuer. Cette fois, le combat final sera livré.

À ce moment, Siya prend la parole. Et vous avez la surprise de déceler une véritable froideur dans la voix normalement chaleureuse de la petite fille.

— Je croyais que tu étais venu sur Inyëlh pour les trésors du peuple de Xinjis, Nirvô ? Tu n'as pas peur que Yoolvh te trahisse ?

Le visage de Nirvô pâlit d'un degré, mais cela n'a rien à voir avec la possibilité de trahison qu'a mentionnée Siya. C'est la fillette elle-même, la petite fantôme qu'il a vu mourir sous ses propres yeux, qui lui inspire encore une terreur superstitieuse. Le héros de Niruxed déglutit visiblement, mais refuse de succomber à la frayeur qui monte en lui.

— Toi… Comment sais-tu … ?

Puis Nirvô semble comprendre, tout comme Ugyùs avait compris en voyant la mystérieuse fillette apparaître devant lui.

— C’est toi ! C’est à cause de toi ! Tu es venue nous espionner ! C’est comme ça que vous avez suivi notre piste !

Le tueur crispe une main sur sa sinlé et lève furieusement la voix.

— Vous ne gagnerez plus ! Je ne suis pas un imbécile ! J’ai laissé un de mes hommes auprès de Yoolvh. S’il essaie de me berner, Garex s’occupera de lui ! Quant aux trésors des ancêtres, ils feront de moi l’homme le plus riche des Cent Royaumes, mais rien ne vaudra jamais la médaille que je vais me faire — *avec ta pierre de vie, Miyalrel !!*

Emporté par la rage, Nirvô saisit une arme à sa ceinture — une qyansé — et la lève brusquement vers votre visage.

— Crève, petit Miya !!

Si vous possédez un écran de Qirnà, rendez-vous au **87**. Si vous n’avez jamais pu vous procurer ce bouclier spécial, rendez-vous au **50**.

39

Le combat final contre le sinistre Yoolvh doit maintenant s’engager. Toutes les armes en votre possession peuvent servir à prolonger votre existence, car le cruel personnage n’aura aucune hésitation à vous tuer sauvagement dès que vous montrerez un instant de faiblesse. Siyanlis ne peut vous apporter aucune aide. Il vous appartient donc de lutter jusqu’à vos dernières forces, sans oublier, évidemment, de réduire l’Endurance et l’Habileté de Yoolvh en fonction des blessures que vous lui avez déjà infligées.

YOOLVH DE LA QUATRIÈME MORTE
Habileté 38
Endurance 160
Dommages +4

Si vous blessez Yoolvh trois fois, ou si vous réduisez son Endurance à 50 pts ou moins, rendez-vous au **17**. Si votre propre total d’Endurance est réduit à 20 points ou moins, rendez-vous au **33**.

40

Prêt à toutes les traîtrises, vous attendez que Nirvô fasse le premier geste. Si seulement il pouvait abandonner l’idée de vous massacrer pour le plaisir !

Pendant quelques instants, un silence sinistre plane sur le plateau herbeux. Siya se tient à l’écart, inquiète, appréhensive.

Brusquement, Nirvô frappe d’une manière complètement inattendue. Un éclair de compréhension soudaine traverse votre esprit — la Scission du Sang ! — et la lame de Nirvô fend l’air vers le milieu de votre front.

Le héros de Niruxed a un Niveau de Maîtrise de 40 et une Limite du Péril de 90 pour sa version de la technique Scission du Sang. Pigez pour lui un nombre en mode 99 de l’Anneau du Destin (0=100) et appliquez les règles de la Scission du Sang pour livrer *le premier assaut* de cet affrontement. En cas de Fiasco, Nirvô perd son arme et tente de la récupérer, alors les règles particulières à cette situation s’appliquent.

NIRVÔ DE NIRUXED
Habileté 32
Endurance 75
Dommages +4

Si le meurtrier parvient à vous infliger une Blessure Grave de 2 points ou plus sur ce coup, rendez-vous au **74**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **19** pour poursuivre l'affrontement.

41

— La clé que j'ai trouvée dans le temple d'en face ! Tu parles d'une chance ! C'est sûrement elle qui ouvre cette porte.

— Essaie-la.

Vous glissez la clé dans la serrure de la porte. À votre grande allégresse, le battant se déplace vers l'intérieur. Vous entrez ainsi dans la Salle du Serpent.

— Regarde ça, Siya !

La chambre ne contient qu'une énorme idole, une représentation hideuse d'un serpent gigantesque enroulé autour d'une sphère. Sur tout le pourtour de la pièce circulaire, des scènes ont été gravées en relief dans les murs. Chacune montre un guerrier en combat mortel contre un être ophidien.

— On dirait une guerre sainte. Les hommes d'Inyëlh contre les serpents de l'enfer.

— Miya, regarde derrière l'idole.

Debout à quelque distance sur votre gauche, la fillette aperçoit quelque chose derrière le serpent géant. Vous gagnez donc sa position, d'où vous découvrez une dernière sculpture. Celle-ci surgit littéralement du mur du fond : le torse, la tête et les bras levés d'un guerrier colossal, qui brandit un glaive vengeur au-dessus du serpent lové sur la sphère.

— Tu parles d'un endroit ! Je me demande si ça représente un vrai combat ou seulement un mythe de Xinjis Rijàn.

— Peut-être un vrai combat qui est *devenu* un mythe.

— Un peu des deux, quoi.

Tout en parlant, vous faites le tour du serpent pour examiner le guerrier. Il porte au cou un médaillon de jade que vous pourriez probablement détacher.

— Un autre symbole ?

— Je n'en sais rien. Tu peux probablement le prendre. Je ne crois pas qu'on s'attire trop de vieilles malédictions.

Si vous le souhaitez, vous pouvez détacher le médaillon du cou du guerrier. Vous pourrez ensuite le passer à votre propre cou, ou l'enfouir dans vos poches [8].

— Aucune trace de l'évangile. Il faudra chercher ailleurs.

— Il reste encore toute la ville, dit Siya en souriant.

Rendez-vous au **97**.

42

C'est un risque à prendre, songez-vous tout en élevant la voix dans la nuit.

— Qui êtes-vous ?

Un silence étonné semble planer sur la forêt. Puis des cris retentissent, dans lesquels ne

transparaît guère d'hospitalité.

Auriez-vous commis l'erreur de vous révéler aux hommes de Nirvô ?

— Q'fu ! jurez-vous brusquement.

Un brin de logique essentielle vient de vous apparaître. Pourquoi les habitants de la sphère de paradis auraient-ils ressenti le besoin d'explorer la forêt en pleine nuit, tout en s'interpellant à distance ?

Les hommes qui s'approchent de vous confirment bientôt la portée de votre erreur. Quand leurs voix parviennent clairement à vos oreilles, vous entendez leurs paroles et vous ressentez un début de panique.

— C'était par ici !

— Mais qui ? Inyëlh serait-elle habitée ?

— C'est peut-être ce garçon Xinjis Râ qui fait tant baver Nirvô.

— Je croyais que Yoolvh avait envoyé son lieutenant le tuer !

— Ugyùs ? Peut-être, mais l'as-tu revu, toi ?

— Tu ne prétendras quand même pas qu'un enfant a tué Ugyùs ! J'ai entendu dire qu'il pouvait se déplacer dans les surdimensions de l'espace !

— Il paraît qu'il y a une petite fille qui fait la même chose.

— Celle que Nirvô a tué dans le temple ?

Pendant que s'échangent ces paroles, les hommes convergent inexorablement vers votre position. Comprenant que vous serez submergé, vous ne voyez plus qu'une solution : disparaître. Avant que les hommes ne soient assez proches pour vous entendre bouger, vous ramassez prestement vos affaires et vous vous faufilez entre plusieurs rangées d'arbres. Puis vous disparaissez dans le buisson le plus dense possible, restant immobile et priant toutes les gloires d'Inyëlh pour ne pas être découvert et exécuté.

Votre cœur bat à toute allure quand les premières silhouettes se découpent dans la nuit. Vous les voyez errer un peu partout et vous suez de tous vos pores. Vous êtes bien caché, mais l'êtes-vous suffisamment ?

Apparemment, cette réponse est affirmative.

— Il a disparu.

— Tu crois que c'était lui ? Le petit Xinjis Râ ?

— Mais non. Comment serait-il monté ici ? Nirvô a gardé la pierre.

Sur ces mots, l'inconnu se perd dans la pénombre, emportant ses compagnons avec lui. Une fois seul dans les ténèbres, vous mettez longtemps à calmer votre angoisse. Vous craignez toujours de voir surgir une silhouette devant vous.

Finalement, vous vous roulez en boule au fond du buisson. Vous y mettrez peut-être du temps, mais il faudra bien que vous retrouviez le sommeil.

Rendez-vous au **20**.

43

Franchissant le seuil de la porte ouverte, vous entrez dans une salle circulaire à la voûte en dôme. Des idoles se dressent contre les parois, mais ce ne sont pas des images religieuses classiques. Au contraire, ce sont plutôt des statues de personnages importants, peut-être des héros du passé.

— Les héros du paradis, songez-vous à voix haute. Tu sais, Siya, c'est vraiment de plus en plus étrange, tout ça.

— Oui, et regarde.

Elle désigne une ouverture dans le sol lui-même : l'amorce d'un escalier qui descend dans les profondeurs du temple. En jetant un coup d'œil vers le bas, vous avez même l'impression que l'escalier descend bien davantage.

— On dirait que ça descend jusqu'en dessous de Xinjis Rijàn.

— Mais qu'y a-t-il dans les profondeurs ?

Vous échangez un regard perplexe. Ce passage expliquerait-il l'absence de toute vie à la surface ? Les hommes de Xinjis Rijàn vivraient-ils quelque part là-dessous, sans savoir qu'Inyëlh est apparue dans le ciel de votre monde ?

— Est-ce qu'on y va ? demande Siyanlis.

Si vous voulez descendre, rendez-vous au **37**. Si vous aimez mieux aller explorer les autres temples, quitte à revenir ici plus tard, rendez-vous au **71**.

44

Sachant que le temps presse, mais souhaitant tout de même en avoir le cœur net, vous tirez la petite xypernite de votre poche. Siya a raison, cela ne fait plus aucun doute. La pierre que vous tenez est identique à celle, mille fois plus grosse, qui brille au fond du puits. En fait, c'est plus qu'une simple question d'apparence. Elles brillent sur la même fréquence, allant même jusqu'à émettre leurs flashes lumineux aux mêmes instants irréguliers.

— *C'est d'ici qu'elle provient*, comprenez-vous. C'est pour ça que les xypernites valent aussi cher ! Elles viennent directement du paradis !

Entre vos mains, la xypernite que la mère de Xiriyal vous avait offerte commence à émettre une énergie mystérieuse. Siya pousse soudain un cri inquiet.

— Attention, Miya ! Ta pierre de vie brille en même temps !

Vous jetez un regard vers le bas. Bien qu'il soit impossible pour vous d'apercevoir votre propre xishâzen nâ, vous discernez les éclats lumineux qu'elle projette sur votre poitrine. Les éclats qui surviennent à la même fréquence irrégulière.

— Pas de danger, Siya. Je ne ressens aucune douleur. Mais que Qentawah m'emporte si je comprends pourquoi ma xishâzen nâ et ce joyau réagissent ensemble.

Siya contemple le fond du puits.

— Cette grosse masse de cristal a sûrement quelque chose à y voir. C'est fascinant, mais il faut partir, Miya. Yoolvh a probablement déjà obtenu l'évangile. Si nous voulons encore l'arrêter, nous ne pouvons pas traîner ici.

Vous hochez la tête, tout en empochant votre xypernite. L'effet finira par disparaître quand vous vous éloignerez du puits. Mais un autre effet, plus subtil, ne deviendra pas immédiatement apparent. Votre xishâzen nâ a reçu la puissance mystérieuse de « l'énergie vivante d'Inyëlh ». Notez cette information sur votre Feuille d'Aventure pour référence future.

Pour l'instant, lancez-vous à la poursuite de Yoolvh !

Rendez-vous au **84**.

45

Dans la nuit tranquille d'Inyëlh, le sommeil vient rapidement et dure longtemps. Toutefois, dans votre cas particulier, il ne reste pas toujours paisible.

Cette fois, vous apercevez immédiatement la porte.

Elle se dresse cruellement, sa forme incongrue se dressant entre les arbres sinistres d'une forêt dense. Vous sentez une grande angoisse étreindre votre cœur.

Pas encore… Pas encore ce rêve…

Pourtant, vous êtes incapable de résister. Tournant la tête, vous entendez les cris désespérés qui s'approchent. Deux silhouettes émergent des arbres en vacillant, terrifiées. Une femme et une petite fille. Deux victimes en puissance pour la chose *qui les poursuit.*

Non, *songez-vous avez force.* Je dois me réveiller !

Mais vous savez déjà que le cauchemar vous tiendra. Ce n'est pas la première fois que vous opposez toute votre volonté à ce rêve maudit, sans succès.

La jeune femme se heurte à la porte et hurle. La fillette se blottit entre ses jambes. Le monstre va arriver. Il vous tuera tous les trois.

Pris de la panique inexorable qui accompagne toujours la fin du rêve, vous vous jetez sur la porte. Désespérément, vous la forcez à s'ouvrir. La jeune femme se précipite à travers, tirant la fillette par le bras. Le monstre vous saisit violemment.

Un grand cri de terreur vous échappe. Votre visage est sauvagement broyé contre le cadre rigide. Là-bas, la fillette vous regarde. Elle pleure.

Alors qu'elle essaie de faire volte-face — pour vous aider ? — une voix s'élève.

MISHIYAAAAL !!

Vous continuez à hurler de toutes vos forces, jusqu'à votre réveil en sursaut. Couvert de sueur, vous roulez dans l'herbe en versant des larmes de terreur et d'impuissance. Tout votre corps en tremble encore.

— Miya ? dit doucement une petite voix triste.

C'est Siyanlis. Elle est là, agenouillée près de vous. Les rayons des soleils levants font reluire ses cheveux bleus. Quelques larmes naissent aux coins de ses yeux.

— Encore le même rêve ?

Vous vous redressez lentement, tout en fermant les yeux pour chasser de votre esprit les dernières images du rêve horrible. Vous essayez de sourire pour ne pas que Siya soit attristée par votre douleur.

— Ça va, Siya. Ne pleure pas.

La petite fille essaie de sourire également, mais sans conviction.

— J'aimerais pouvoir t'aider. J'aimerais pouvoir détruire ce rêve.

Vous hochez doucement la tête. Si seulement vous pouviez le détruire, vous le feriez avec joie. En fait, vous l'auriez fait depuis longtemps. Mais le cauchemar est indestructible. Il revient toujours, tel un spectre destiné à hanter vos nuits pour l'éternité.

Rendez-vous au **69**.

46

Vous avancez prudemment vers la colonne de lumière et vous y tendez un doigt. N'ayant ressenti aucune énergie néfaste, vous enfoncez toute votre main dans la clarté, puis vous y entrez complètement.

Debout au centre de la lumière, vous ne ressentez d'abord rien. Puis vous gagnez l'impression qu'une force tranquille vous enveloppe. La sensation n'est pas désagréable, alors vous restez debout dans la lumière pendant que Siya vous regarde tranquillement, sans montrer d'angoisse.

— Tu devrais entrer. On ressent comme une nouvelle énergie.

— Une sorte de bain purificateur ? Ou quelque chose de différent ?

— Je ne sais pas, mais on se sent bien.

Vous restez longtemps debout dans la lumière, laissant son énergie douce emplir chaque recoin de votre organisme. Votre Endurance atteint son niveau maximal. Mieux encore, cette nouvelle énergie augmente de 1 point votre total naturel d'Habileté.

Ce n'est pas tout. La puissance de la colonne de lumière s'est aussi imprégnée à toutes les formes d'énergie sur votre personne. Toute arme de combat à puissance énergétique vous procurera désormais 1 point d'Habileté supplémentaire et infligera aussi 1 point de Dommage de plus à chaque coup porté. Si vous possédez des anneaux du Feu Solaire, ils infligeront désormais 5 points de Dommage au lieu de 4. Pour les rayons de qyansé, vous pourrez ajouter 15 points au lieu de 10 lorsque vous ferez le calcul réglementaire. Enfin, si vous possédez des fioles d'Eau d'Inyëlh, elles vous rendront 15 points d'Endurance au lieu de 10 quand elles seront bues. Si vous possédez une sinlé aux lames argentées serties de pierreries, rendez-vous au **96**.

Vous finissez par ressortir de la lumière afin de laisser Siya prendre votre place. Toutefois, la fillette doit bientôt déchanter. L'énergie douce n'a aucune prise sur son corps intangible. Un peu déçue, elle finit par hausser les épaules.

— Ce n'est pas grave. J'ai ma propre source de vitalité. Ma petite surdimension me donne toute l'énergie qu'il me faut pour vivre !

Rendez-vous au **30** pour quitter la salle ronde.

47

Le silence est total sous le dôme de Néristella.

Incrédule, vous voyez le corps sans vie de Yoolvh vaciller. Il tient encore l'épée au-dessus de sa tête, un cadavre sinistre qui cherche encore à compléter son geste ultime. Puis l'être aux yeux jaunes tombe face contre terre.

La sainte épée du prêtre Ten roule jusqu'à vos pieds.

— Q… Que…

Une voix déformée par la haine se fait entendre.

— C'est moi… C'est moi qui vais tuer Miyalrel !… *C'est moi !!*

— N… Nirvô !?

Le héros de Niruxed, un peu plus mort que vif, se tient debout près de l'escalier. Pendant que Yoolvh s'amusait à vous faire subir toutes les épreuves, il s'est hissé là du niveau inférieur. Dans son poing serré, il tient encore la qyansé brûlée avec laquelle il vient de tuer son maître.

Vous comprenez sans équivoque ce que Nirvô vient de faire. Pour tuer Yoolvh, il a vidé toute la puissance de l'arme d'un seul coup. Mais comment peut-il être ici ? Vous l'avez laissé pour mort de l'autre côté de Xinjis Rijàn et la station Néristella est maintenant en orbite autour d'Inyëlh !

Siya s'est rapidement déplacée en apercevant Nirvô. Elle a repris position auprès de vous. Malgré qu'elle soit intangible et invulnérable, elle sait qu'elle est directement responsable de la défaite précédente de Nirvô et doit craindre instinctivement ses représailles.

Nirvô, lui, ne porte aucune attention à la fillette fantôme. Son regard enragé est fixé droit dans le vôtre.

Siya parle à voix basse.

— Il… Il a perdu la raison… Il est devenu fou !

Vous croyez sincèrement qu'il l'a toujours été, mais le moment n'est guère choisi pour jouer les psychologues. Vous ne comprenez toujours pas comment Nirvô a pu arriver jusqu'ici. De plus, vous êtes en danger absolu. À sa façon, cet homme est aussi dangereux que Yoolvh.

C'est Siya qui parle la première.

— D'où sors-tu, Nirvô ?

Le visage mutilé de Nirvô se tord en rictus. Quand il parle à travers ses lèvres enflées et fendues, sa voix paraît sortir d'outre-tombe.

— J'ai étudié les évangiles. J'ai appris les secrets de Xinjis Rijàn. Juste au cas où ce *xijjiroth* me trahirait, j'en ai gardé un pour moi.

En parlant, Nirvô désigne le corps de Yoolvh.

— Au centre de Xinjis Rijàn. La lumière du septième aspect. C'est une porte sur l'espace. Tu comprends, petite fille ? Ou l'ignorais-tu encore ?

Par sa réaction étonnée, Siya vous apprend qu'effectivement, elle ignorait tout des propriétés réelles de la colonne de lumière. Mais cela ne l'empêche pas de comprendre les paroles de Nirvô, car c'est elle qui poursuit les explications du forban.

— Quand tu as aperçu Néristella au-dessus des montagnes, tu as utilisé cette lumière de la septième dimension pour franchir l'espace jusqu'ici.

Vous tentez de réprimer un frisson. Pendant toute cette discussion avec Siyanlis, le regard fou de Nirvô n'a jamais quitté le vôtre.

— Tu vois ? Elle est intelligente, ta petite amie. Pas comme toi, Miyalrel. Car dois-je le préciser, tu as oublié de m'achever !

En parlant, Nirvô lève une nouvelle qyansé dans son poing. Combien en possède-t-il, songez-vous, et où les cache-t-il ?

— Ton tour, petit *xarlep*.

D'un geste rageur, il serre la main sur les cristaux redoutables de l'arme.

Si vous avez reçu « l'énergie vivante d'Inyëlh », rendez-vous au **70**. Si un tel événement n'est jamais survenu, rendez-vous au **9**.

48

Debout au bord du vide, vous laissez votre regard errer sur Xinjis Rijàn. Toute la ville est entourée par cette pente raide au bas de laquelle Nirvô a trouvé la mort. Par conséquent, vous allez devoir descendre la déclivité, tout en essayant de ne pas vous tuer aussi.

Du doigt, vous désignez l'autre côté de la vallée.

— Regarde. On voit des montagnes. Si tu dis que Xinjis Rijàn est déserte, peut-être les habitants sont-ils là-bas ?

— J'ai vérifié, Miya. Juste de l'autre côté des montagnes, il y a un ravin, puis c'est la forêt qui recommence. Je n'ai vu personne.

— Ça alors… Apparemment, il faudra éclaircir le mystère.

Vous vous engagez prudemment sur la pente raide, glissant sur le dos pour éviter de perdre l'équilibre et de chuter comme Nirvô. Vous utilisez les rochers pour freiner votre glissade, puis vous reprenez la descente, jusqu'à ce que le fond de la vallée soit enfin à votre portée. À ce moment, une dernière glissade folle vous permet de surmonter l'obstacle.

Siya soulève un tourbillon de vent en se matérialisant auprès de vous, un grand sourire innocent étampé dans le visage. Tandis que vous êtes couvert de poussière et de saleté et que vos vêtements sont déchirés en de nombreux endroits, la fillette est toujours propre et mignonne.

— Tu aimes vraiment me narguer, n'est-ce pas ? Un de ces jours, juste pour me venger, je vais trouver le moyen de me déplacer dans une « surdimension » encore plus haute que la tienne.

Siya rit doucement, tout en se tournant vers Xinjis Rijàn. Vous suivez son regard, mais vous n'avez pas l'intention d'explorer la cité ancestrale immédiatement. Avant de vous lancer à l'aventure, vous voulez vous assurer que Nirvô soit bien mort.

Vous vous dirigez vers le corps inerte de celui qui fut votre ennemi juré. Couché au bas de la pente, Nirvô ne bouge plus. Ses yeux éteints sont encore à moitié ouverts. Personne ne pourrait feindre une telle pose. Nirvô est définitivement mort.

Au fond, vous êtes heureux de ne plus avoir à vous soucier de lui.

Sa sinlé argentée est restée quelque part sur la pente, ainsi que son arme terrible du feu dimensionnel d'Oarx — à laquelle vous ne toucheriez pas de toute façon — mais l'une de ses poches contient encore un objet rond. Quand vous le rendez à l'air libre, vous vous sentez envahi par un sentiment de fierté.

— La Pierre d'Inyëlh ! C'est lui qui l'avait gardée ! Siya, il ne nous manque plus que deux Reliques !

— C'est donc Yoolvh qui les a.

Vous vous tournez vers la cité ancestrale.

— Yoolvh ! Tu vas voir ! Nous allons gagner !

Sur ce, vous enfouissez la Pierre d'Inyëlh dans votre poche [10] et vous vous mettez vaillamment en route vers la cité mystérieuse.

Rendez-vous au **8**.

49

Désormais sur vos gardes, vous continuez à suivre le corridor pendant plusieurs minazens. Vous avez probablement quitté les limites de Xinjis Rijàn depuis longtemps. En fait, il est désormais clair que vous vous dirigez vers les montagnes que vous aperceviez de l'autre côté de la ville.

— Dis Siya, crois-tu que ce tunnel mène jusqu'au ravin dont tu parlais ?

— C'est possible. En fait, je ne vois plus d'autres possibilités. Nous ne sommes même plus en dessous de la ville.

— Mais pourquoi creuser un tunnel qui mène dans un ravin ? À moins que…

— Que quoi ?

— À moins que ce ne soit une sortie de secours.

— Mais alors, il y aurait quelque chose au fond du ravin ?

— Probablement, et je serais prêt à parier que la huitième évangile est dissimulée là ! Au fond, ce serait la cachette idéale !

— Alors Yoolvh y est probablement déjà.

Vous accusez le coup. C'est vrai que vos ennemis ont une sacrée longueur d'avance. Si seulement vous pouviez faire comme Siya ! Vous pourriez vous rendre à ce ravin mystérieux en deux temps, trois mouvements.

Vous décidez de vous mettre à courir. Vous avez désormais la certitude que Yoolvh a suivi ce tunnel, ou un souterrain semblable, tout en laissant quelques hommes au hasard derrière lui. Yoolvh, l'être aux yeux jaunes dont la nature humaine doit être sérieusement mise en doute, va s'emparer de la huitième évangile. S'il ne la possède pas déjà.

— Il faut arriver à temps !

Vous accélérez l'allure, faisant fi de la fatigue qui commence à gagner vos muscles. Jusqu'au

moment où vous entrez dans un lieu étonnant.

La surprise vous fait aussitôt ralentir, puis arrêter votre course. Le corridor a perdu ses parois et sa voûte, se transformant en pont métallique. Une autre voûte est visible, très loin au-dessus de votre tête, mais c'est vers le bas que votre regard se dirige instinctivement. Sous vos pieds, un dôme transparent recouvre une vaste chambre ronde. Dans cette salle, d'étranges ponts de verre, transparents aussi, surplombent à leur tour un puits monstrueux, au fond duquel une masse cristalline, verdâtre, émet des flashes lumineux périodiques.

Si vous possédez une xypernite, ou avez déjà possédé cette pierre précieuse, rendez-vous au **78**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **28**.

50

Vous voyez l'arme cruelle s'illuminer et la terreur vous envahit. Vous n'avez qu'un xenazen pour réagir et ce ne sera jamais suffisant.

Soudain, Siya pousse un cri et disparaît en coup de vent, pour se rematérialiser aussitôt sur le flanc de Nirvô. Le tueur sursaute, fait volte-face et décharge sa qyansé directement sur la petite fille. En même temps, il lance un cri dans lequel transparaît une frayeur réelle. Le rayon traverse Siyanlis de part en part.

Nirvô comprend brusquement que la fillette l'a berné. Malgré son aspect fantomatique, Siya n'est pas l'ennemie dont il doit se soucier.

Pendant ce temps, ayant saisi votre dernière chance, vous avez porté un coup à l'avant-bras de Nirvô. Le scélérat s'est retourné trop tard pour parer votre assaut et sa qyansé lui est arrachée des mains.

Vous vous penchez aussitôt pour la saisir, mais Nirvô plonge sa sinlé vers le bas et vous entaille le bras à son tour. Vous perdez 5 points d'Endurance. L'assassin enchaîne avec un deuxième coup irréfléchi que vous évitez de justesse.

Fou de rage, le héros de Niruxed saisit sa sinlé comme s'il voulait la broyer entre ses mains. Roulant des yeux furieux, il fait un pas vers vous et écrase les cristaux de sa qyansé de plusieurs coups de talon.

— Tu veux te battre, Miyalrel ? Alors battons-nous ! Si tu crois que j'ai besoin d'une qyansé pour te tuer, tu verras jusqu'à quel point tu te trompes !

Une expression de fureur sauvage déforme les traits du meurtrier. Pour lui, vous êtes une terrible obsession. Mais aujourd'hui, vous allez enfin mourir.

Votre seul espoir est de vous défendre avec tous vos moyens. Si vous voulez :

Utiliser une arme à énergie, tout comme lui	Rendez-vous au **77**.
Tenter l'assaut instantané Cercle du Vent	Rendez-vous au **14**.
Pratiquer l'assaut instantané Scission du Sang	Rendez-vous au **27**.
Attaquer immédiatement avec le Pal du Diable	Rendez-vous au **34**.
Lever votre sinlé et combattre normalement	Rendez-vous au **65**.
Vous tenir prêt et attendre l'assaut de Nirvô	Rendez-vous au **40**.

51

Vous ouvrez des yeux aussi grands que des soucoupes en voyant la lame d'énergie jaune filer vers votre poitrine. Votre réflexe désespéré est de plonger de côté, tout en dressant la lame de

votre sinlé pour vous protéger. La gravité n'a même pas le temps d'attirer votre corps vers le bas. Déjà, l'énergie mortelle siffle au ras de votre visage et tranche nettement votre sinlé en deux parties.

Vous achevez votre plongeon désespéré au ralenti, vos yeux effarés suivant la courbe décrite par la lame brisée de votre sinlé.

Il vient de couper mon arme en deux. C'est ça, le pouvoir de l'épée de Ten ?

Le rire de Yoolvh éclate sous le dôme de Néristella. Vous vous relevez en titubant, le cœur étreint par une véritable épouvante. Votre sinlé n'a plus qu'une lame et demie. En conséquence, elle ne pourra plus vous procurer que 4 points d'Habileté additionnels. Vous disposez encore de vos 2 points bonis au maniement de toute sinlé, mais l'attaque foudroyante de Yoolvh vous a tout de même ôté un avantage précieux. Tant que vous serez contraint de lutter avec une sinlé tronquée, tous vos Niveaux de Maîtrise seront réduits de moitié.

Yoolvh semble se réjouir de l'angoisse qui paraît sur votre visage.

— Tu n'as encore rien vu ! Tu ne connais rien de ma puissance !

La voix du Quatrième change de ton, devient plus calme.

— Malheureusement, il est temps de cesser ce jeu, petit garçon. Je dois préparer mon départ de cette lune maudite.

Yoolvh lève un regard vers le vaisseau aérien. Celui-ci survole maintenant le dôme de Néristella, suspendu en vol plané.

— C'était amusant, Miyalrel. Tu m'as traqué. Tu as déjoué mes pièges. Tu m'as même coûté un précieux allié. J'ignore encore comment tu as pu vaincre Ugyùs, mais cela n'a plus d'importance, n'est-ce pas ? C'est moi qui gagne. C'est toi qui meurs !

Sur ce, Yoolvh plonge son regard jaune dans le vôtre et ses yeux commencent à briller. Vous songez aussitôt à la mort de Garex et vous tentez de détourner votre regard. Toutefois, Yoolvh vous tient sous son emprise. Une douleur stridente se manifeste déjà dans votre esprit.

— N… Non ! *Je ne me laisserai pas tuer !!*

Vous repoussez l'assaut mental de toutes les forces de votre esprit, plongeant votre propre regard turquoise dans les yeux lumineux de Yoolvh. Qu'il vous tue s'il le peut, mais vous allez mourir avec courage.

Vous demeurez tous les deux immobiles. Vos regards se croisent à travers la salle. Yoolvh fronce brusquement les sourcils. Pourquoi le sang ne coule-t-il pas déjà de tous vos orifices ? Il déverse assez d'énergie dans votre crâne pour liquéfier votre cerveau et faire bouillir le jus résiduel !

Pigez un nombre de l'Anneau du Destin. S'il est inférieur à votre Endurance restante, rendez-vous au **93**. S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au **29**.

52

Abandonnant la face de monstre à regret, vous montez l'un des escaliers vers le niveau supérieur. Vous avez l'impression d'avoir été bloqué à quelques pas du but, car plus vous remonterez vers la surface, moins vos chances de dénicher des secrets importants seront grandes. Les souterrains sont généralement ainsi faits.

L'escalier finit par déboucher sur un couloir qui se perd à l'infini dans les deux directions. Cette fois, vous n'avez pas l'impression qu'il mène dans une autre salle. Il semble réellement se prolonger jusqu'à perte de vue.

— Quelle direction, Siya ?

Siya tend un doigt vers la droite. C'est la direction que vous empruntiez avant d'être arrêtés par la face de loup. Au fond, elle a raison. À quoi bon tourner en rond ? Vous marchiez déjà dans une direction spécifique, alors autant continuer. De toute façon, c'est le même couloir. Rien ne vous empêchera de revenir s'il le faut.

— Allons-y, petite sœur. J'ai hâte de trouver l'évangile !

Rendez-vous au **80**.

53

Voyant le sinistre personnage lever son arme pour entamer la lutte, vous songez à la technique semblable que Xis vous a apprise, la redoutable Scission du Sang. La portée d'une sinlé est supérieure à celle d'une épée. De plus, la Scission du Sang est une technique conçue pour être pratiquée dès le premier assaut d'un combat.

Xis, si tu m'entends, fais que je réussisse maintenant !

Yoolvh ne s'attend pas à une technique sinléyane. Mû par l'adrénaline, ou peut-être uniquement par l'énergie du désespoir, vous attrapez votre sinlé par le bout d'une lame et vous l'abaissez d'un geste foudroyant.

Exceptionnellement, vous pouvez ajouter 10 points à votre Niveau de Maîtrise avant de déterminer si la technique réussit. Toutefois, votre Limite du Péril reste la même. Si vous connaissez un Fiasco, rendez-vous au **24**. Sinon, livrez le *premier assaut* du combat. Appliquez les règles de la Scission du Sang si vous avez réussi à pratiquer la technique, sans oublier de réduire l'Endurance de Yoolvh des points de Dommage préalablement infligés, le cas échéant.

YOOLVH DE LA QUATRIÈME MORTE
Habileté 38
Endurance 160
Dommages +4

Si une réussite spectaculaire de la technique, cumulée aux conséquences de toute blessure préalable, réduit l'Endurance de Yoolvh de 50 points sur cet unique assaut, rendez-vous au **17**. Dans le cas contraire, le combat doit se poursuivre au **39**.

54

Puisque Nirvô n'a pas hésité à vous tirer dessus, et puisqu'il a déjà tenté de tuer Siyanlis de la même façon, vous ne voyez aucun mal à lui rendre la pareille. Visant le scélérat, vous lui expédiez un rayon de lumière en plein corps.

Toutefois, Nirvô est aussi rapide que vous. Il porte aussi des anneaux métalliques aux poignets, même s'ils sont dissimulés par les manches de son vêtement. Croisant ses bras devant sa poitrine, il érige la même paroi d'énergie, annulant violemment l'effet de votre attaque.

Vous remarquez toutefois que les anneaux de Nirvô ont noirci après avoir dégagé leur chaleur intense. Son écran de Qirnà vient de rendre l'âme.

Désormais, le héros de Niruxed est vulnérable à toutes vos armes. Le problème, c'est qu'il le sait, alors il se tiendra prêt à éviter vos rayons. Pour tirer sur lui à nouveau, il faudra d'abord que vous engagiez le combat afin de distraire son attention. Sachant cela, allez-vous :

Tenter l'assaut instantané Cercle du Vent	Rendez-vous au **14**.
Pratiquer l'assaut instantané Scission du Sang	Rendez-vous au **27**.
Attaquer immédiatement avec le Pal du Diable	Rendez-vous au **34**.
Lever votre sinlé et combattre normalement	Rendez-vous au **65**.
Vous tenir prêt et attendre l'assaut de Nirvô	Rendez-vous au **40**.

55

Vous traversez la place en direction du deuxième des trois temples, celui qui se dressait sur votre droite à votre arrivée. Grimpant les marches anciennes, vous entrez dans le vénérable édifice en silence.

L'intérieur est richement décoré, ce qui n'a rien de surprenant. Quelques idoles vous fixent de leurs regards vitreux, mais vous ne voyez rien qui puisse constituer une véritable trouvaille utile.

— Regarde les yeux, dit Siya. Ce sont des pierres précieuses.

— Peut-être, mais je ne crois pas qu'il s'agisse du fameux trésor de Xinjis Rijàn. Des poignées d'émeraudes et de rubis, ils auraient pu en trouver directement dans les villes pillées. S'ils sont venus jusqu'ici, ils ont autre chose en tête.

Vous avancez à l'intérieur du temple afin d'en fouiller les recoins. Cela vous permet de découvrir plusieurs portes qui donnent sur d'autres salles, mais les lieux demeurent complètement déserts.

— Ceci, peut-être ?

La fillette désigne une statue qui tient une épée.

— J'ai déjà une bonne arme. De toute façon, il faudrait fracasser le poing de cette statue pour obtenir l'épée. Difficile à faire.

Siya hausse les épaules.

— Alors je ne vois plus rien. Nous sommes bredouilles.

— Il reste une porte.

Vous tentez d'ouvrir la porte en question, mais elle reste fermée. Votre curiosité est immédiatement piquée. Toutes les autres salles étaient libres d'accès, alors pourquoi celle-ci serait-elle verrouillée ?

Siya examine attentivement les gravures qui ornent la porte.

— Un motif de serpent. Je me demande ce que ça veut dire.

Si vous avez une clé en forme de serpent, rendez-vous au **41**. Si ce n'est pas le cas, la gravure ne pourra vous fournir aucun indice. Par contre, la porte n'en sera pas nécessairement infranchissable. Si vous possédez et souhaitez utiliser une charge explosive, au risque évident d'alerter tous les mercenaires d'Inyëlh, rendez-vous au **72**. Sinon, il faudra que vous ressortiez du temple, effectivement bredouilles. Rendez-vous au **97**.

56

Vous ignorez qui est ce Suprême que Yoolvh vénère tant, mais vous avez la distincte impression que vous feriez mieux de ne jamais chercher à l'apprendre. Un être capable de dévorer les ruines du monde ne doit rien avoir d'un enfant de chœur. Le problème, c'est que vous êtes seul contre Yoolvh, sans compter Siyanlis qui ne peut guère vous aider. Comment allez-vous lui échapper ?

Tout à coup, vous voyez une créature bizarre se poser sur l'épaule de Yoolvh. Vous reconnaissez avec étonnement la bête impossible qui s'était envolée, par un beau matin, sur la plage du lac Qirin. L'oiseau blanc à la fourrure soyeuse qui n'avait qu'une seule aile, une seule patte, et un seul œil jaune. Ainsi, cette créature appartenait à Yoolvh. L'œil jaune n'était pas uniquement une coïncidence.

D'une voix qui se veut affable, Yoolvh parle tranquillement.

— Tiens ? Quelqu'un est là ?

Vous sentez la terreur vous prendre aux tripes. Par transmission télépathique, cette créature vient de révéler votre présence à Yoolvh.

Posément, ce dernier se tourne vers la console qui vous dissimule.

— Montre-toi… ou je te tue.

L'estomac dans la gorge, vous quittez lentement votre cachette. En vous apercevant, Yoolvh affiche une véritable expression de surprise.

— Toi ! Tu es… !?

Vous ne répondez pas, de peur de précipiter la colère du monstre. S'il le souhaite, Yoolvh peut vous tuer aussi facilement qu'il a tué Garex.

Cependant, contre toute attente, sa voix se fait mielleuse.

— Tu croyais m'avoir en traître, n'est-ce pas ? Heureusement que mon cher Xxrlqh veillait sur moi. C'est gentil, Miyalrel, d'être venu mourir pour célébrer mon triomphe. Mais vis encore un peu ! Nous pouvons encore nous amuser.

Avec un rictus pouvant passer pour un sourire, Yoolvh fait un pas vers votre forme étendue. Ses yeux commencent à briller

— Non ! s'écrie Siyanlis.

Rendez-vous au **31**.

57

Vous ne parvenez pas à réagir à temps. Votre dernier geste désespéré est de lever votre sinlé pour vous protéger, et l'énergie jaune coupe nettement la lame de cristal en deux. Dans l'instant qui suit, l'attaque imparable de Yoolvh vous transperce aussi facilement qu'une lame chaude entame un bloc de beurre.

Blessé à mort, la poitrine trouée par une longue plaie diagonale, vous vous effondrez contre une console. Tout l'univers devient blanc, puis se dissout dans une noirceur éternelle. La station orbitale Néristella sera désormais votre tombeau, jusqu'au moment où Yoolvh la détruira avec Xinjis Rijàn toute entière.

Quant à Siya, elle ne pourra que pleurer votre tragique disparition.

F I N

58

Vous sentez la sinlé argentée de Nirvô tracer un sillon dans votre chair et vous criez de douleur. En reculant, vous prenez pied tout au bord du vide. Aussitôt, le tueur pousse un cri de triomphe.

— Crève, Miya !

Vous voyez, dans le même instant, votre dernier espoir. Nirvô tient encore sa sinlé devant son visage. Il semble vouloir s'en servir pour vous fendre le crâne.

Debout au bord du vide, vous portez un dernier coup. Tirez un nombre de l'Anneau du Destin (0=20) et ajoutez-le à votre Habileté Naturelle. Si le résultat est :

25 ou moins

Trop tard. Nirvô abat sauvagement sa sinlé dans votre visage, plongeant la lame dans votre front. Il ne parvient pas à vous fendre le crâne, mais la douleur fulgurante de la blessure suffit à vous faire reculer d'un dernier pas. En perte d'équilibre, vous basculez dans le vide. Votre corps heurte alors toute un série de rochers en chutant vers la vallée de Xinjis Rijàn. Arrivé en bas, vous ouvrez faiblement les yeux. Siya est apparue tout près de vous, les larmes aux yeux, mais elle ne peut plus vous aider. Vous avez le cou brisé. Inyëlh, la sphère de paradis, gardera bientôt votre âme à tout jamais.

26 ou plus

Au seuil du vide, dans l'instant qui précède la mort, vous saisissez votre dernier espoir. Rendez-vous au **94**.

59

Voyant le sinistre personnage lever son arme pour entamer la lutte, vous êtes frappé d'un éclair de lucidité. C'est le moment ou jamais de réussir la technique spéciale que Xis vous a enseignée, le Cercle du Vent. Cette technique est justement conçue pour profiter du premier assaut d'un ennemi.

Xis, si tu m'entends, fais que je réussisse maintenant !

Yoolvh ne s'attend pas à une technique sinléyane. Mû par l'adrénaline, ou peut-être uniquement par l'énergie du désespoir, vous ployez les genoux pour entamer le mouvement fluide qui caractérise le Cercle du Vent.

Exceptionnellement, vous pouvez ajouter 10 points à votre Niveau de Maîtrise avant de déterminer si la technique réussit. Toutefois, votre Limite du Péril reste la même. Si vous connaissez un Fiasco, rendez-vous au **24**. Sinon, livrez le *premier assaut* du combat. Appliquez les règles du Cercle du Vent si vous avez réussi à pratiquer la technique, sans oublier de réduire l'Endurance de Yoolvh des points de Dommage préalablement infligés, le cas échéant.

YOOLVH DE LA QUATRIÈME MORTE

Habileté 38
Endurance 160
Dommages +4

Si une réussite spectaculaire de la technique, cumulée aux conséquences de toute blessure préalable, réduit l'Endurance de Yoolvh de 50 points sur cet unique assaut, rendez-vous au **17**. Dans le cas contraire, le combat doit se poursuivre au **39**.

60

Sans faire trop de gestes brusques, vous vous levez tranquillement. La créature ne vous quitte pas des yeux, comme si vous étiez un phénomène intéressant. Êtes-vous le premier être humain qu'elle voit ?

Très doucement, vous vous approchez du lézard aux yeux bleus, tout en lui donnant la chance de s'enfuir s'il le souhaite. Vous ne voulez pas le coincer et le voir sauter à votre gorge. Malheureusement, l'animal étrange profite de votre prudence et s'éloigne progressivement.

Il devient bientôt évident que la créature refusera tout contact. Puisque vous n'avez quand même pas l'intention de la poursuivre toute la nuit, vous haussez les épaules. Qu'elle s'enfuie si cela lui chante.

C'est d'ailleurs ce qu'elle fait. Toutefois, au dernier moment, vous avez la surprise d'entrevoir la clarté sous son menton.

La surprise vous cloue immédiatement sur place. Avez-vous rêvé, *ou ce lézard avait-il une xishâzen nâ !?*

— Une pierre de vie ! La clarté sous son menton, c'était une xishâzen nâ !

Ça alors, songez-vous. C'est bien la première fois que vous voyez un animal avec une pierre de vie ! D'ailleurs, vous n'êtes pas au bout de vos surprises, car vous venez d'apercevoir une nouvelle lueur entre les branches.

Décidément, Inyëlh a des nuits intéressantes. Le problème, c'est qu'il faut que vous dormiez. Vous ne pouvez pas passer la nuit à explorer les mystères du paradis.

Si vous voulez franchir le rideau d'arbres qui vous sépare de la lueur mystérieuse, rendez-vous au **75**. Si vous aimez mieux vous rendormir, rendez-vous au **45**.

61

Vous traversez la place en direction du premier temple, celui qui se dresse sur votre gauche. Le silence irréel de cette ville commence à vous tomber sur les nerfs. Vivement un peu de mouvement.

Après être entré dans le temple par la porte principale, vous parcourez l'endroit des yeux. De toute évidence, les temples du paradis sont magnifiques, ce qui fait un certain sens quand vous y songez. Par contre, ils ne recèlent aucun trésor évident.

— Rien ici.

— Tu sais, Miya, l'évangile ne sera pas placée bien en évidence. Il faudra probablement chercher dans les salles adjacentes, et dans les autres temples.

À ce moment, vous entendez un fracas qui vous fait sursauter. Même Siya se retourne en tressaillant, inquiète malgré son état intangible. Xinjis Rijàn serait-elle habitée malgré tout ? Ou avez-vous affaire à vos ennemis ?

— Nos ennemis, dites-vous avec conviction. Ils sont ici.

Vous jetez un long regard autour de vous. Personne n'est encore venu vous assaillir, mais si vous tardez dans les parages, cela se produira bien assez vite. Si vous voulez ressortir immédiatement, rendez-vous au **71**. Si vous voulez continuer à explorer ce temple, rendez-vous au **35**.

62

Prudemment, vous gravissez les degrés métalliques. Vous vous efforcez de demeurer silencieux afin de ne pas trahir votre présence, car vous entendez déjà des voix au-dessus de votre tête.

Quand vous prenez pied au deuxième étage, vous discernez aussitôt deux grandes falaises à travers la coupole transparente du dôme. Ce sont évidemment les parois du ravin. Accroupi derrière une rangée de consoles, vous apercevez aussi deux formes humaines.

L'une d'elles appartient au dénommé Yoolvh.

Cette fois, le doute ne demeure plus. Vous êtes à moins de dix pas de l'ennemi qui a ordonné le massacre de Nieslev. Quant à l'autre personnage, il s'agit d'un homme banal aux cheveux bruns. Vous ne l'avez jamais vu.

— Probablement Garex, souffle Siya à votre oreille. Le lieutenant de Nirvô. Te souviens-tu ? Garex était censé surveiller Yoolvh.

Dans la salle circulaire, les deux hommes se tiennent devant une sorte de console maîtresse. Grâce à elle, ils peuvent probablement commander à toute la science ancienne qui sommeille en ce lieu.

Garex, puisque c'est sûrement lui, parle le premier.

— Que comptes-tu faire, Yoolvh ?

Le maître aux yeux jaunes a un sourire froid.

— Je me contrefiche de votre trésor. Ce qu'il me faut, je l'ai acquis. La huitième évangile du peuple de Xinjis. La huitième partie de la carte !

Votre esprit enregistre fébrilement les paroles de Yoolvh. *Une carte*. C'était donc ça ? Mais une carte pour quel lieu ?

Garex, lui, continue froidement.

— Peut-être ta carte est-elle la seule chose qui t'intéresse, mais Nirvô m'a chargé de te tenir à l'œil, Yoolvh. Si nous sommes venus ici, c'est uniquement pour les richesses que tu nous as promises.

— Vous savez déjà où les trouver. Précipitez-vous, battez-vous, anéantissez-vous pour les posséder, car cela ne fera aucune différence. Nirvô se battra avec l'enfant Xinjis Râ qu'il déteste tant. Il le tuera, ou il sera tué. Et quand le survivant arrivera jusqu'ici—

Yoolvh enfonce violemment un panneau lumineux.

— La victoire sera déjà mienne !

Un fracas terrible se fait entendre. Vous avez brusquement l'impression qu'un tremblement de terre vient de frapper le dôme. Yoolvh a-t-il déclenché une explosion ? Ou son geste a-t-il eu une conséquence encore inconnue ?

Vos yeux s'élargissent de surprise quand vous voyez les falaises perdre progressivement de leur hauteur. Pourtant, elles ne s'effondrent pas, car si c'était le cas, des rochers ne manqueraient pas de venir défoncer le dôme et les crânes de Yoolvh et Garex, sans parler du vôtre. Par conséquent, il ne reste qu'une explication. Si les falaises ne perdent pas en hauteur, *c'est vous qui gagnez en altitude*.

À l'extérieur, neuf lames gigantesques se déploient du dôme, raclant la roche des falaises avec des grincements affreux. Bientôt, c'est une énorme étoile à neuf branches qui s'élève entre les parois du gouffre, propulsée vers le ciel par une énergie inexplicable qui s'apparente à un phénomène de lévitation.

— Néristella, dit Yoolvh avec rage. Cette science si primitive ! Maudit soit le peuple de Xinjis ! Ils ont entraîné notre première défaite, mais cette fois, la victoire finale nous appartiendra ! Le Suprême dévorera les ruines du monde !

La voix de Yoolvh a acquis un écho lugubre, comme si deux voix d'outre-tombe parlaient en même temps. Garex, voyant que la situation échappe à son contrôle, saisit le bras de l'être aux yeux jaunes.

— Arrête ce cirque ! Qui es-tu, et pourquoi nous as-tu entraînés sur cette lune ?

Les yeux jaunes de Yoolvh s'allument de façon sinistre.

— Vous y êtes montés de votre propre volition. Et vous y mourrez jusqu'au dernier tels les insectes insignifiants que vous êtes !

Tout à coup, le dénommé Garex se met à hurler. Il tombe lourdement à genoux en crispant les

mains sur ses tempes. Du sang coule de ses oreilles et de son nez. Les yeux de Yoolvh brillent de plus en plus fort. Avec horreur, vous entendez le bruit d'un liquide en ébullition. Le corps inerte de Garex s'écroule, privé de vie. Et Yoolvh rit de sa double voix, comme frappé d'une soudaine et monstrueuse démence.

— Périssez ! Périssez jusqu'au dernier devant la gloire qui est nôtre ! Que vos chairs nourrissent à jamais l'appétit du Suprême !

Tandis que résonnent ces paroles cruelles, la station orbitale Néristella quitte le ravin et s'élève haut dans le ciel d'Inyëlh. Vous apercevez maintenant le plan perpétuel, très haut au-dessus de vos têtes. *La voûte ultime*.

En même temps, pour la première fois depuis d'innombrables terizens, la lumière des soleils de Xiellnis illumine fièrement l'intérieur du dôme.

Yoolvh brandit une paire de livres comme s'il souhaitait justement les offrir aux soleils. Vous devinez aussitôt qu'il s'agit de deux Évangiles. La septième et la huitième. Cette de Nieslev et celle de Xinjis Rijàn.

Tous vos espoirs d'interdire sa victoire à Yoolvh partent tristement en fumée.

Jusqu'au moment où un dernier, fol espoir vient les remplacer.

Yoolvh ignore tout de votre présence. Il l'a prouvé par ses paroles de tout à l'heure. Il suffit donc que vous lui portiez un seul coup. Un coup décisif, pour le terrasser immédiatement, avant qu'il ne puisse diriger la terrible puissance de ses yeux jaunes contre vous. Car vous n'avez déjà plus le choix. Prisonnier sur Néristella, vous n'êtes qu'un mort en sursis face au terrible Quatrième.

Tout se résume à cette question. Comment allez-vous porter ce coup crucial ?

Si vous voulez foudroyer Yoolvh de vos armes à rayons d'énergie, pendant qu'il ne se doute encore de rien, rendez-vous au **26**. Si vous voulez porter une attaque surprise avec une arme de poing, telle votre sinlé, rendez-vous au **99**. Enfin, si vous aimez mieux rester blotti derrière votre console et attendre la suite des événements, en priant pour que Yoolvh ne devine pas votre malheureuse présence, rendez-vous au **56**.

63

L'homme n'a pas le temps de réagir avant que vous ne leviez votre arme. Dans un corridor, il ne peut rien faire pour éviter le rayon, alors il le reçoit en plein corps. Aussitôt, il pousse un cri de colère et de douleur et arrête sa course folle pour serrer une main sur la plaie.

— Tu vas me le payer !

De votre côté, vous rassemblez toute votre détermination et visez l'homme sans fléchir. Vous êtes prêt à tirer une deuxième fois.

Le guerrier mercenaire, comme tous ses compagnons, a suivi Yoolvh pour obtenir les richesses secrètes d'Inyëlh. Il n'est pas un combattant professionnel, ni d'ailleurs un homme très courageux. En se lançant sur un enfant, il croyait avoir l'avantage. D'ailleurs, sa victoire lui aurait probablement assuré les faveurs de Yoolvh. Toutefois, maintenant qu'il fait face à une arme capable de le blesser sérieusement, son enthousiasme a clairement diminué.

Voyant que le courage de l'inconnu s'est enfui au galop, Siya décide d'ajouter son grain de sel. Traversant votre corps, elle marche posément vers le guerrier, qui ouvre brusquement des yeux terriblement ronds.

Comprenant que la petite fantôme ne s'immobilisera pas avant de l'atteindre, le guerrier pousse un cri de terreur et prend la fuite dans le couloir. De votre côté, vous rangez votre arme

avec une expression soulagée, mais perplexe.

— Pourquoi ont-ils aussi peur de toi ?

— Apparemment, ils ont trop étudié de textes religieux. La damnation de Qentawah, et tout ça. Il paraît qu'une vision d'outre-tombe laisser présager le châtiment.

Vous souriez.

— Et pourtant, nous sommes au paradis !

Sur ce, vous reprenez votre marche dans le long corridor, tout en accélérant l'allure de peur que l'homme ne revienne avec des renforts.

Rendez-vous au **49**.

64

Vous ouvrez des yeux aussi grands que des soucoupes en voyant la lame d'énergie jaune filer vers votre poitrine. Votre réflexe désespéré est de lâcher votre sinlé pour croiser les bras devant votre visage, tout en priant pour que l'écran de Qirnà ait encore une charge suffisante pour sauver votre vie.

Le temps paraît ralentir sous le dôme de Néristella. L'énergie mortelle cueille votre sinlé encore suspendue dans les airs et la coupe nettement en deux. Les bracelets de Qirnà dressent devant vous le bouclier salvateur. Avec une violence inouïe, l'énergie jaune heurte un mur scintillant et explose. Les anneaux translucides noircissent instantanément et s'envolent en cendres fines, laissant deux brûlures circulaires autour de vos poignets. Vous perdez 5 points d'Endurance.

Quand le temps retrouve son rythme normal, vos yeux effarés suivent toujours la courbe décrite par la lame brisée de votre sinlé, jusqu'à ce qu'elle tinte durement sur le sol métallique du dôme.

Il vient de couper mon arme en deux ! C'est ça, le pouvoir de l'épée de Ten ?

Le rire de Yoolvh éclate sous le dôme de Néristella. Vous vous relevez en titubant, le cœur étreint par une véritable épouvante. Votre sinlé n'a plus qu'une lame et demie. En conséquence, elle ne pourra plus vous procurer que 4 points d'Habileté additionnels. Vous disposez encore de vos 2 points bonis au maniement de toute sinlé, mais l'attaque foudroyante de Yoolvh vous a tout de même ôté un avantage précieux. Tant que vous serez contraint de lutter avec une sinlé tronquée, tous vos Niveaux de Maîtrise seront réduits de moitié.

Yoolvh semble se réjouir de l'angoisse qui paraît sur votre visage.

— Tu n'as encore rien vu ! Tu ne connais rien de ma puissance !

La voix du Quatrième change de ton, devient plus calme.

— Malheureusement, il est temps de cesser ce jeu, petit garçon. Je dois préparer mon départ de cette lune maudite.

Yoolvh lève un regard vers le vaisseau aérien. Celui-ci survole maintenant le dôme de Néristella, suspendu en vol plané.

— C'était amusant, Miyalrel. Tu m'as traqué. Tu as déjoué mes pièges. Tu m'as même coûté un précieux allié. J'ignore encore comment tu as pu vaincre Ugyùs, mais cela n'a plus d'importance, n'est-ce pas ? C'est moi qui gagne. C'est toi qui meurs !

Sur ce, Yoolvh plonge son regard jaune dans le vôtre et ses yeux commencent à briller. Vous songez aussitôt à la mort de Garex et vous tentez de détourner votre regard. Toutefois, Yoolvh vous tient sous son emprise. Une douleur stridente se manifeste déjà dans votre esprit.

— N… Non ! *Je ne me laisserai pas tuer !!*

Vous repoussez l'assaut mental de toutes les forces de votre esprit, plongeant votre propre

regard turquoise dans les yeux lumineux de Yoolvh. Qu'il vous tue s'il le peut, mais vous allez mourir avec courage.

Vous demeurez tous les deux immobiles. Vos regards se croisent à travers la salle. Yoolvh fronce brusquement les sourcils. Pourquoi le sang ne coule-t-il pas déjà de tous vos orifices ? Il déverse assez d'énergie dans votre crâne pour liquéfier votre cerveau et faire bouillir le jus résiduel !

Pigez un nombre de l'Anneau du Destin. S'il est inférieur à votre Endurance restante, rendez-vous au **93**. S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au **29**.

65

Vous ne pouvez pas attendre que Nirvô vous saute dessus, car il utilisera certainement une technique fourbe pour prendre l'avantage. Cet homme tient trop à vous tuer pour s'encombrer de scrupules. Par conséquent, il faut absolument que vous preniez l'initiative.

Sinlé brandie, vous lancez le premier assaut. Avec un mauvais sourire, Nirvô choisit ce moment pour tenter sa propre attaque spéciale, une variation sur la technique Cercle du Vent de Xis.

Puisque vous êtes un enfant et lui un adulte, il ne peut pas glisser vers le bas sous peine d'être scalpé par votre sinlé. Il peut cependant se dérober sur le côté, et le mouvement circulaire de sa lame, au lieu d'arriver sous votre menton, visera le flanc de votre cou. À toutes fins pratiques, l'effet final sera le même.

Nirvô a un Niveau de Maîtrise de 60 et une Limite du Péril de 95 pour sa technique spéciale. Pigez pour lui un nombre en mode 99 de l'Anneau du Destin (0=100) et appliquez les règles du Cercle du Vent pour livrer *le premier assaut* de cet affrontement.

NIRVÔ DE NIRUXED
Habileté 32
Endurance 75
Dommages +4

Si le meurtrier parvient à vous infliger une Blessure Grave de 2 points ou plus, c'est-à-dire au moins 30 points de Dommage, sur ce coup unique, rendez-vous au **74**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **19** pour poursuivre l'affrontement.

66

Voyant le sinistre personnage lever son arme pour entamer la lutte, exposant son torse à toute contre-attaque, vous songez à la redoutable technique du Pal du Diable. La portée d'une sinlé est supérieure à celle d'une épée. Si vous arrivez à porter ce coup à la perfection, Yoolvh se retrouvera empalé sur une lame froide avant de pouvoir vous abattre.

Xis, si tu m'entends, fais que je réussisse maintenant !

Yoolvh ne s'attend pas à une technique sinléyane. Mû par l'adrénaline, ou peut-être uniquement par l'énergie du désespoir, vous tendez votre sinlé à la façon d'une lance et vous avancez de deux enjambées rapides.

Exceptionnellement, vous pouvez ajouter 10 points à votre Niveau de Maîtrise avant de déterminer si la technique réussit. Toutefois, votre Limite du Péril reste la même. Si vous connaissez un Fiasco, rendez-vous au 24. Sinon, livrez le *premier assaut* du combat. Appliquez les règles du Pal du Diable si vous avez réussi à pratiquer la technique, sans oublier de réduire

l'Endurance de Yoolvh des points de Dommage préalablement infligés, le cas échéant.

YOOLVH DE LA QUATRIÈME MORTE
Habileté 38
Endurance 160
Dommages +4

Si une réussite spectaculaire de la technique, cumulée aux conséquences de toute blessure préalable, réduit l'Endurance de Yoolvh de 50 points sur cet unique assaut, rendez-vous au **17**. Dans le cas contraire, le combat doit se poursuivre au **39**.

67

Vous vous endormez sans tarder, malgré votre présence dans un monde complètement inconnu. Il faut avouer que la journée a été longue, puisqu'elle a commencé sur les berges du lac Qirin. En une seule journée, vous avez atteint Sisheel, magasiné, traversé la rivière Qirin, combattu Ugyùs, et suivi Yoolvh et Nirvô au sommet du Mont Sacré Qexàn. La journée de demain sera-t-elle aussi mouvementée ?

Si elle doit l'être — ce qui n'est pas une possibilité à écarter — alors il faudrait que vous profitiez de votre sommeil tranquille, n'est-ce pas ?

Toutefois, un sommeil tranquille n'est pas ce que le destin vous réserve. Au beau milieu de la nuit, vous êtes réveillé par des voix qui s'interpellent dans la pénombre.

Au début, vous essayez simplement de rouler sur vous-même pour ignorer les voix. Puis votre esprit brumeux se souvient que vous êtes encore sur Inyëlh et que les hommes ne peuvent avoir que deux identités.

Ce sont les habitants de la sphère de paradis, ou les hommes de Nirvô.

— Zut, soufflez-vous dans la pénombre.

Vous ne savez plus comment réagir. Devriez-vous répondre aux appels dans la noirceur, ou vous faire très petit et espérer qu'ils s'éloignent ?

En écoutant attentivement, vous devinez que les hommes ne s'approchent pas. Cela vous place hors de danger, mais aussi dans l'impossibilité de connaître leur identité ou de leur faire connaître votre présence en retour.

À moins d'attirer leur attention.

Si vous souhaitez le faire, rendez-vous au **42**. Sinon, rendez-vous au **98**.

68

Vous jetez des regards perplexes autour de vous. Comme prévu, Siyanlis est déjà debout dans la vaste salle souterraine où vous venez d'être déposé. Elle examine les neuf issues qui s'offrent à vous. La chambre est à l'image de la place centrale au-dessus de votre tête : une étoile à neuf branches offrant neuf voies possibles.

Vous apercevez trois faciès relativement laids, qui paraissent gravés dans les parois de façon à respecter la même symétrie que les temples à l'extérieur. Vous êtes d'ailleurs debout sur une région légèrement surélevée du sol, tout comme la plate-forme circulaire au centre de Xinjis Rijàn.

— Où sommes-nous ?

Siya hausse les épaules.

— Quelque part dans les profondeurs secrètes de Xinjis Rijàn.

C'est l'évidence même, au fond. Mais quels secrets sont gardés en ce lieu ? Et où mènent les neuf issues ?

Vous décidez de poser la question à Siyanlis, qui ne tarde pas à répondre.

— Je ne sais pas. J'en ai exploré trois, mais elles se terminent toutes en cul-de-sac. Il semble y avoir une portée fermée au bout de chacu——

La petite fille sursaute en même temps que vous-même. Un phénomène inattendu et inquiétant vient de se produire. Les yeux des trois visages pétrifiés se sont spontanément illuminés d'une vive clarté bleue.

Sans vous donner le temps de réagir, trois paires de faisceaux lumineux se posent sur vous et vous parcourent de la tête aux pieds. Vous n'osez plus bouger de peur de déclencher un piège ancien. Quant à Siya, elle tente d'abord de s'approcher de vous, puis elle décide de rester immobile. Les rayons bleus ne paraissent pas avoir deviné sa présence et Siya semble avoir choisi de passer inaperçue.

Si vous portez au cou un médaillon de jade, ou au front un diadème serti d'une pierre bleue, rendez-vous au **21**. Sinon, rendez-vous au **11**.

69

Le matin levant annonce une belle journée. Depuis les orages terribles au début de la saison des pluies, vous n'avez guère aperçu de nuages. Les agriculteurs doivent s'inquiéter, mais vous n'y trouvez rien à redire. Une belle journée d'été est précisément ce qu'il vous faut pour chasser le souvenir du cauchemar… jusqu'à la nuit prochaine.

— As-tu découvert quelque chose, Siya ?

La fillette fait le signe traditionnel de la victoire.

— Mieux que « quelque chose ». J'ai trouvé Xinjis Rijàn !

— Félicitations ! Loin d'ici ?

— En fait, nous sommes assez près. C'est par-là. La ville entière est bâtie dans une sorte de vallée artificielle. Tu verras ce que je veux dire. Et puis, il y a quelque chose de très étrange. On dirait que la ville n'a pas d'habitants !

— Xinjis Rijàn serait déserte ?… Es-tu certaine qu'il s'agit de la bonne ville ?

Siya hoche la tête.

— Elle est directement en dessous — ou au-dessus, comme tu préfères — du Mont Sacré Qexàn. La ville entière trace une étoile à neuf branches. On peut y apercevoir trois temples importants. De plus, une sorte de colonne de lumière se dresse en plein centre de la ville. Si ce n'est pas Xinjis Rijàn, alors je ne sais plus où chercher.

— Allons-y. Sinon Nirvô et Yoolvh partiront avec la huitième évangile. Par hasard, Siya, aurais-tu découvert le temple Omyù ?

— Celui de la neuvième évangile ? Non, je ne crois pas.

Tout en parlant, vous marchez rapidement à travers la forêt. *Une forêt dense*, songez-vous. Un lien avec le cauchemar ? C'est plutôt tiré par les cheveux, mais pour expliquer ce rêve terrible, vous êtes prêt à examiner toutes les hypothèses.

— Siya, je veux te demander quelque chose. Je suis coincé depuis trop longtemps et il faut que je trouve une réponse.

Pressentant une question sérieuse, Siya se tourne vers vous.

— Aurais-tu déjà entendu parler, n'importe où, n'importe quand, d'une personne ou d'une

chose appelée *Mishiyal ?*

Siya vous regarde gravement.

— C'est le nom dans ton rêve, n'est-ce pas ?

Vous hochez la tête.

— Je dois savoir, Siya.

Siyanlis reste un moment songeuse. Puis elle hausse les épaules.

— Je ne sais pas si cela peut t'aider, mais je connais l'étymologie du nom. Mishiyal peut être lu comme *mishi iyal*. Ça veut dire « belle amitié ». À cause de la séquence de lettres *iya*, c'est aussi un nom Xinjis Râ assez classique. J'ai déjà rencontré une vieille femme qui s'appelait Mishiyal au Temple Ancestral, mais je ne vois pas comment tu pourrais rêver à elle.

— Alors l'autre sens ? Amitié ?

— Tu fais des cauchemars, pas des rêves doux. Si Mishiyal était ton amie, elle a dû te faire terriblement souffrir, et alors, on n'appelle plus cela une amie. Surtout pas une belle amitié.

— Il n'y a pas d'autres sens à « Mishiyal » ?

— Je ne suis pas très sûre. Peut-être la sœur de Miyeline dans le mythe de Bryxn ? Je l'ai lu dans la cinquième évangile. Si je me souviens bien, les deux sœurs du mythe s'appelaient Miyeline et Mishiyal.

Vous ne pouvez dissimuler une moue de déception.

— Et puisque je n'ai jamais lu la cinquième évangile, je reviens au point de départ. Il doit bien exister une autre explication. Ce n'est peut-être pas le nom de quelqu'un.

Tout en parlant, vous émergez finalement de la dernière lisière d'arbres. Devant vous s'étend un plateau d'herbe verte qui surplombe une vallée peu profonde.

Vous comprenez vite que vous avez atteint votre destination.

— La voilà ! s'exclame fièrement Siyanlis. Xinjis Rijàn ! La cité de nos ancêtres !

Rendez-vous au **38**.

70

Le rayon de Nirvô fend l'air avec un cri strident. D'un geste désespéré, vous levez les bras devant votre visage. En même temps, vous serrez les dents et fermez les yeux. La douleur d'une telle brûlure, même si vous avez la chance de n'être blessé qu'au bras, sera certainement cruelle.

Siyanlis crie votre nom, mais seule la première syllabe franchit ses lèvres avant que l'étonnement ne la réduise au silence.

— Mi … !?

Une étrange lumière scintillante est apparue. Faible, à peine perceptible, elle n'a existé qu'un bref instant. Pourtant, dans cet instant, l'énergie de la qyansé de Nirvô s'est complètement dissipée. Comme si jamais elle n'avait quitté l'arme.

Une ombre d'incertitude passe sur le visage du tueur. Quand il parle, sa voix est sévère, mais vous y percevez un soupçon de doute, de frayeur.

— Un écran de Qirnà ?… Inutile, petit Miya. Tu ne résisteras pas longtemps. Cinq rayons dans une qyansé. Le savais-tu ?

Vous secouez la tête pour chasser votre propre incrédulité. Il faut absolument que vous réagissiez. Même si vous devinez quelle mystérieuse énergie vous a ainsi sauvé, vous croyez aussi savoir que le miracle ne se reproduira pas cinq fois. Même si cette énorme xypernite a placé dans votre âme une puissance qui n'était pas là avant, *cette puissance n'est encore qu'endormie.*

Mû par la colère, Nirvô vise à nouveau. Cette fois, il doit vous tuer.

— Inyëlh gardera ton âme, Miyalrel.

À ce moment, quelque chose fond directement dans le visage de Nirvô. Un cri terrible quitte les lèvres ensanglantées du fou meurtrier, qui lève les mains pour arracher la créature blanche qui enfonce ses griffes dans ses yeux.

Xxrlqh ! songez-vous. *L'oiseau impossible de Yoolvh !*

— *Raaaah !* hurle Nirvô, les mains portées à son visage déjà mutilé.

Vous entrevoyez alors votre dernier espoir. L'épée sainte de Ten gît encore à vos pieds, chargée de l'énergie que Yoolvh y a déversée. Si vous faites jaillir cette énergie, si vous répétez l'assaut dévastateur de Yoolvh, Nirvô n'aura aucune chance d'y résister.

D'un geste rapide, vous vous penchez pour saisir l'arme. Puis vous la brandissez en y mettant toute votre concentration, toute votre force de volonté.

Et vous songez brusquement à l'énergie bleue.

Yoolvh avait-il raison ? Avez-vous un pouvoir véritable ?

En pensée, vous revoyez le combat dans le Temple Ancestral. L'instant terrible où Nirvô, sous vos yeux, a désintégré votre petite sœur. À ce moment, vous auriez déchaîné contre lui toutes les forces de Qentawah.

Votre regard se durcit. Vous dressez l'épée de Ten haut dans les airs. Au même moment, Nirvô arrache finalement Xxrlqh de son visage. Ce faisant, il révèle une nouvelle série de plaies sanglantes.

Son regard se pose sur vous et s'agrandit d'épouvante.

Même Siya ouvre des yeux effarés. Vous êtes nimbé de cette même clarté bleue qui avait tant effrayé Nirvô dans le Temple Ancestral. La puissance de l'épée de Ten irradie des ondes presque tangibles.

— Cette fois, Nirvô, c'est terminé ! *Tu ne tueras plus jamais personne !*

Rendez-vous au **76**.

71

Vous ressortez du temple et vous avancez à nouveau sous la lumière des soleils. Où peut bien être dissimulée la fameuse évangile que recherche Yoolvh ? Et pendant que vous y êtes, où peut bien se trouver le temple secret Omyù où est entreposée la neuvième et dernière évangile ?

— Où allons-nous maintenant ?

— On continue à explorer, petite sœur. C'est probablement ce que les hommes de Yoolvh sont en train de faire. Nous sommes deux et ils sont vingt, alors il faudra être diablement chanceux pour trouver l'évangile avant eux.

Puisque cet énoncé est manifestement vrai, vous feriez mieux d'explorer à la hâte. Où allez-vous faire vos prochaines recherches ?

Dans le premier temple, sur votre gauche ?	Rendez-vous au **61**.
Dans le deuxième temple, sur votre droite ?	Rendez-vous au **55**.
Dans le troisième temple, devant vous ?	Rendez-vous au **79**.
Sur la mystérieuse plate-forme circulaire ?	Rendez-vous au **22**.

72

— Que dirais-tu de faire sauter la porte, Siya ?

— Tu es sûr que c'est prudent ? On risque d'avoir tous les hommes Nirvô sur le dos, et rien ne garantit que l'évangile soit ici.

Vous haussez les épaules.

— Il faut bien savoir courir des risques.

Les reliefs sur la porte se prêtent bien à la situation. Après avoir activé la charge explosive, vous la fixez dans la gueule sifflante d'un serpent de pierre et vous reculez précipitamment derrière l'idole la plus proche.

— Que fais-tu, Siya ? Viens te cacher !

La petite fille sourit.

— Pourquoi ?

L'explosion assourdissante dégage une trombe de flammes qui engloutit l'image de Siyanlis. Puis la poussière et les gravats retombent et révèlent l'enfant indemne et souriante, les cheveux complètement ébouriffés.

Vous ne pouvez vous empêcher de rire tous les deux.

Puis vous franchissez le trou dans le mur où la porte était située voilà quelques instants, pour découvrir de l'autre côté un véritable carnage minéral.

— Tu as gaspillé ta charge explosive, Miya. S'il y avait quelque chose à trouver ici, l'explosion en a fait des ruines. Tout s'est effondré.

— Sauf ça.

Vous ramassez dans les décombres un médaillon de jade. C'est un objet en apparence bien ordinaire, que vous pouvez enfouir dans vos poches [8] ou passer à votre cou. C'est malheureusement la seule trouvaille que vous ferez ici, ce qui vous déçoit malgré la nonchalance dont vous essayez de faire preuve. Rayez la charge explosive de votre Feuille d'Aventure et remplacez-la par le médaillon de jade si vous souhaitez le conserver.

Pigez ensuite un nombre de l'Anneau du Destin, car votre joyeuse explosion risque d'avoir des conséquences plus graves que l'effondrement de la voûte d'un temple. Si vous pigez 16 ou moins, rendez-vous au **2**. Si vous pigez 17 ou plus, rendez-vous au **81**.

73

Vous vous endormez sans tarder, malgré votre présence dans un monde complètement inconnu. Il faut avouer que la journée a été longue, puisqu'elle a commencé sur les berges du lac Qirin. En une seule journée, vous avez atteint Sisheel, magasiné, traversé la rivière Qirin, combattu Ugyùs, et rejoint Yoolvh et Nirvô au sommet du Mont Sacré Qexàn. La journée de demain sera-t-elle aussi mouvementée ?

Si elle doit l'être — ce qui n'est pas une possibilité à écarter — alors il faudrait que vous profitiez de votre sommeil tranquille, n'est-ce pas ?

Toutefois, un sommeil tranquille n'est pas ce que le destin vous réserve. Au beau milieu de la nuit, vous êtes réveillé en sursaut par une sensation d'étouffement. Quand vous comprenez d'où provient cette sensation, vous sursautez derechef. Un serpent au corps épais, recouvert d'un poil soyeux et incongru, est tranquillement occupé à se lover autour de votre forme étendue.

Dès qu'il perçoit vos premiers mouvements, le boa resserre instinctivement son emprise. Par chance, l'un de vos bras est encore libre, mais encore faut-il que vous possédiez une arme. Ce

n'est pas à la force des mains que vous vaincrez l'emprise écrasante de ce reptile poilu.

Votre position désavantageuse vous contraint à réduire votre Habileté de 4 points. En outre, pour lutter efficacement, vous devez posséder une arme courte, susceptible d'être maniée d'une seule main. Une sinlé, une épée longue ou un glaive ne feront pas l'affaire. Si vous êtes contraint de lutter avec l'une de ces armes, votre Habileté sera réduite de 4 points additionnels. Il va sans dire que vos techniques sinléyanes sont inopérantes dans ce combat.

Livrez trois assauts contre le boa. Si vous en perdez deux, rendez-vous au **88**. Si vous en remportez deux, rendez-vous au **5**.

PYTHON DU PARADIS
Habileté 20
Endurance 60
Dommages 0

74

Sérieusement blessé, à bout de forces, vous reculez en vacillant, goûtant le sang au fond de votre bouche. L'image de Nirvô devient floue devant vos yeux. Dans la distance, vous entendez la voix plaintive de Siyanlis, qui crie désespérément votre nom.

Tout est terminé. Vous aimeriez bien que la beauté d'Inyëlh soit là pour vous accueillir, mais c'est précisément sur Inyëlh que vous allez mourir.

Vos jambes fléchissent et vous tombez à genoux, paralysé par la douleur. Au moins, songez-vous, Nirvô ne pourra jamais faire de mal à Siya. Même si la petite fille risque de pleurer votre mort, elle finira par trouver une vie heureuse, un jour, quelque part.

Un rire sadique quitte les lèvres du héros de Niruxed. Avec un hurlement de triomphe, il abat son arme tel un pieu d'acier. Vous fermez les yeux juste avant de recevoir la lame en plein front. La mort vous prend sur le coup.

F I N

75

Puisque vous êtes déjà réveillé, autant tirer les mystères nocturnes au clair.

Prudemment, vous avancez entre les arbres vers la clarté imprécise. Plus vous progressez, plus la lumière devient étrange, comme reflétée sur toutes les feuilles. Quand vous entrez finalement dans une petite clairière, vous demeurez interdit.

Vous avez sous les yeux un petit lac d'eau scintillante, une source mystérieuse d'où jaillit un liquide empreint d'énergie. Ce sont les vaguelettes à la surface du lac qui font chatoyer la lumière, plongeant toute l'éclaircie dans une ambiance féerique. Chaque coin d'ombre semble éclairé tour à tour par un reflet éphémère.

— Quel endroit étrange… Je me demande ce que Siya en penserait !

Vous regardez autour de vous, mais la fillette ne semble pas vouloir apparaître. Vous êtes donc seul devant la source mystérieuse de la lune ancestrale.

— On dirait de l'eau mélangée à de l'énergie pure. C'est pourtant impossible.

Vous vous surprenez à sourire.

— Par contre, si je suis réellement sur la sphère de paradis Inyëlh !…

Si vous possédez une fiole vide, ou si vous voulez vider une fiole pour l'occasion, vous pou-

vez recueillir un peu de cette eau lumineuse. Si vous voulez ensuite la boire, rendez-vous au **6**. Si vous n'avez pas de fioles de surplus pour l'instant, vous pouvez quand même vous désaltérer immédiatement à la source. Si vous voulez y tremper les mains, rendez-vous au **18**.

Si vous préférez laisser cet endroit mystérieux tranquille, rendez-vous au **92**.

76

Nirvô hurle à pleins poumons et vide sa qyansé dans votre direction. Comme si toute crainte vous avait quitté, vous ne tentez aucune dérobade. Au lieu de cela, vous faites siffler l'épée de Ten de toutes vos forces. Une lame prodigieuse semble se détacher de l'épée lumineuse. Au point où les deux énergies se rencontrent, une explosion terrible se produit, mais c'est Nirvô qui est catapulté de l'arrière, le corps criblé de plaies fumantes. L'énergie de sa propre qyansé lui est revenue en plein corps et l'a jeté par-dessus les consoles basses comme si tout son corps n'avait été qu'un misérable sac de paille.

Pendant un moment, Nirvô vacille, comme s'il allait finalement s'abattre. Mais en vous apercevant, il est mû par une dernière fureur. Il pousse un hurlement démentiel et se précipite sur vous tel un fou furieux.

— *Je vais te tuer !!*

Réussira-t-il ? Tout dépend des forces qu'il vous reste, n'est-ce pas ? La sainte épée de Ten vous procurera 8 points d'Habileté dans cet affrontement et infligera 4 points de Dommage supplémentaires, mais ne vous permettra pas d'utiliser vos techniques sinléyanes. Toutefois, votre sinlé est en bien piètre état, alors à moins d'en posséder une deuxième, vous n'avez guère le choix des armes. Quoi qu'il en soit, c'est à vous de choisir comment se livrera le combat final !

NIRVÔ DE NIRUXED
Habileté 28
Endurance 20
Dommages +3

Si vous terrassez définitivement le tueur fou et levez enfin le péril incessant qu'il faisait planer sur vous, rendez-vous au **100**.

77

Puisque Nirvô n'a pas hésité à vous tirer dessus, et puisqu'il a déjà tenté de tuer Siyanlis de la même façon, vous ne voyez aucun mal à lui rendre la pareille. Visant le scélérat, vous lui expédiez un rayon de lumière en plein corps.

Toutefois, Nirvô a plus d'un tour dans son sac. Sous les manches de ses vêtements, il porte deux anneaux métalliques qu'il s'empresse de mettre en contact. Les bras croisés devant sa poitrine, Nirvô sourit méchamment tandis que votre rayon lumineux est violemment anéanti par une paroi invisible.

— Tu me croyais à ce point innocent, Miyalrel ?

Vous avez toutefois remarqué que les anneaux de Nirvô ont noirci après avoir érigé le bouclier invisible. Nirvô a beau rire, il ne pourra pas répéter cet exploit deux fois. Le problème, c'est qu'il le sait, alors il se tiendra prêt à éviter vos rayons. Pour tirer à nouveau sur lui, il faudra d'abord que vous engagiez le combat afin de distraire son attention. Allez-vous :

Tenter l'assaut instantané Cercle du Vent	Rendez-vous au **14**.
Pratiquer l'assaut instantané Scission du Sang	Rendez-vous au **27**.
Attaquer immédiatement avec le Pal du Diable	Rendez-vous au **34**.
Lever votre sinlé et combattre normalement	Rendez-vous au **65**.
Vous tenir prêt et attendre l'assaut de Nirvô	Rendez-vous au **40**.

78

Votre voix est devenue blanche.

— Siya !… Dis-moi que je rêve !

La fillette plonge un regard effaré dans les profondeurs, à travers le dôme, à travers les ponts transparents. Elle a compris, elle aussi, que vous voyez quelque chose d'impossible.

— Ce gros cristal au fond du puits, c'est une xypernite, n'est-ce pas ? Une gigantesque xypernite !

Siya hoche la tête.

— C'est ça le trésor. C'est ce que Yoolvh leur a promis ! Imagine, Miya ! Un bloc de la grosseur de ma main me rendrait assez riche pour acheter toutes les villes d'un royaume entier !

— Mais c'est insensé ! Comment Yoolvh pouvait-il le savoir ? Aucun mythe, à ma connaissance, ne prétend qu'Inyëlh regorge de xypernite !

Soudain, les yeux de Siya s'agrandissent.

— Miya ! Souviens-toi des paroles de Yoolvh ! Au sommet du Mont Sacré !

— Quand il a sommé l'apparition du paradis ?

— Oui ! Souviens-toi ! « Monde maudit de notre mort, reviens parmi nous ! » Pourquoi vient-on seulement de le remarquer ?

— De quoi parles-tu, Siya ?

— *Reviens*, énonce clairement votre petite sœur. Il a dit « *Reviens* ». C'est donc dire qu'Inyëlh est déjà apparue, *et que Yoolvh était là quand c'est arrivé !!*

C'est à votre tour d'écarquiller les yeux.

— Mais Inyëlh est le nom du paradis depuis la Première Ère ! Le nom d'un lieu mythique ! Si Yoolvh était là quand Inyëlh était connue par les hommes, alors——

— Alors Yoolvh a plus de cinq aniazens d'âge, complète Siya.

Vous restez longtemps debout sur le pont de verre, effarés par vos propres conclusions. Vous avez affaire à un immortel, issu droit du passé. Mais pourquoi attendre aussi longtemps ? Pourquoi attendre cinq aniazens ?

Une certitude absolue vous envahit progressivement.

— Quelque chose va se produire. Yoolvh a un but qui n'a rien à voir avec les Évangiles en soi. Il faut absolument le découvrir !

Vous jetez un dernier regard aux puits sans fond. Cette xypernite énorme vaut une fortune indescriptible, mais elle ne représente pas le véritable secret d'Inyëlh. Si Yoolvh est ici pour la huitième évangile, non pour les trésors du paradis, c'est que son but est encore plus grandiose.

Le problème, c'est que votre imagination n'arrive pas à le concevoir.

— Courons ! lancez-vous. Il faut atteindre le ravin !

Rendez-vous au **84**.

79

Traversant la place centrale de Xinjis Rijàn, vous arrivez devant le troisième des trois temples, le plus éloigné de votre position originale.

— On y va ?

— On y va, répond Siya.

Grimpant les marches, vous entrez dans la première grande salle du temple. L'endroit est aussi désert que la ville elle-même. Même les hommes de Yoolvh ne semblent pas avoir mis les pieds ici.

— C'est un coin pour les riches, commente Siya.

Sur ce point, la petite fille a raison. Cet endroit est encore plus luxueux que le Temple Ancestral de Nieslev. Toutefois, il est peu probable que ce temple renferme lui aussi neuf Reliques ancestrales convoitées par une armée maudite.

Puisque la première salle n'a rien à vous offrir, vous franchissez une porte à double battant pour entrer dans la prochaine. Cette nouvelle pièce est rectangulaire et ses murs sont couverts de gravures et de tapisseries. Le lieu est ancien, mais rien ne semble vouloir tomber en ruines. Xinjis Rijàn semble exister dans un monde à part, où le temps perd toute emprise.

— Regarde sur l'autel, Miya.

Vous suivez le regard de Siyanlis vers le fond de la pièce. L'autel est facile à voir, ainsi que la forme métallique qui est posée dessus.

— Une sorte de boîte toute faite sur la longueur.

— Je me demande ce qu'elle contient. Une arme, peut-être ?

Vous désignez un point derrière l'autel.

— Regarde derrière. Il y a une autre porte. Celle-là est déjà ouverte.

Vous échangez un sourire. Peut-être cet endroit vous révélera-t-il certains des mystères de la cité ancestrale !

Si vous voulez ouvrir la boîte métallique posée sur l'autel, rendez-vous au **86**. Si vous voulez explorer la salle derrière la porte ouverte, rendez-vous au **43**. Si vous aimez mieux aller voir les autres temples, quitte à revenir ici ensuite, rendez-vous au **71**.

80

Après plus d'un venizen de marche monotone, vous prenez un moment de repos.

— Ça alors, Siya ! Va-t-on bientôt en voir la fin, de ce couloir ?

Comme pour vous apporter son soutien moral, la petite fille marche à côté de vous, sans faire appel à ses facultés mystérieuses pour se déplacer à volonté.

— Sûrement… éventuellement.

À intervalles réguliers, vous apercevez d'autres passages. Ils partent tantôt sur la gauche, tantôt sur la droite. Vous aimeriez bien savoir où ils mènent, mais vous n'avez pas le temps d'explorer chaque recoin des souterrains. Siya pourrait probablement visiter les autres couloirs pendant que vous marchez le long du vôtre, mais elle s'en fatiguerait sûrement elle aussi. De toute façon, vous avez la conviction que la huitième évangile ne sera pas cachée au fond d'un corridor secondaire. Toujours en supposant qu'elle soit réellement ici.

Depuis un bout de temps, n'ayant rien de mieux à faire, vous laissez vagabonder votre imagination. Toujours, un point agaçant finit par revenir dans vos pensées. Dans toute cette situation, il

y a quelque chose qui cloche.

— Tu sais, Siya, nous n'avons jamais su pourquoi ils avaient volé les autres Reliques.

— Que veux-tu dire ?

— Au début, nous étions certains que l'épée de Ten était la plus importante. Nous avons finalement laissé tomber cette hypothèse, mais alors, pourquoi ont-ils volé l'épée de Ten ? Et les cendres de Nanliya ? Et le carreau d'arbalète du roi Tarxë ?

Siya hausse les épaules.

— Difficile à dire.

Vous hochez la tête.

— Les cendres et la flèche, ça passe encore. Nirvô a sûrement voulu faire le plus de tort possible aux habitants de Nieslev, en volant les Reliques pour son simple plaisir. D'ailleurs, en voyant qu'il s'amuserait davantage à me tuer, il m'a rendu le carreau d'arbalète sans hésiter. Mais l'épée de Ten a un vrai pouvoir, n'est-ce pas ? Celle-là, ils l'ont volée pour une raison. En ne songeant qu'aux Évangiles, on a complètement oublié de se demander quel pouvoir possède l'épée !

— C'est vrai, mais je connais le pouvoir de——

Brusquement, la fillette est interrompue par une exclamation.

— Que fais-tu ici !?

Vous faites immédiatement volte-face. C'est l'un des mercenaires de Nirvô, issu d'un couloir secondaire, qui vient de vous interpeller.

— Miyalrel ! Je croyais que Nirvô était parti te tuer !

Vous n'avez pas le temps de formuler une réponse adéquate. Déjà, l'inconnu lève son épée et se précipite sur vous. Le sourire sur son visage vous apprend immédiatement que cet homme a une confiance en lui absolue.

Si vous voulez l'arrêter dans ses bottes en le foudroyant d'un rayon d'énergie, à condition d'avoir des armes capables d'en projeter, rendez-vous au **63**. Si vous voulez l'affronter avec votre sinlé, rendez-vous au **13**.

81

Sans plus vous attarder, vous quittez le deuxième temple de Xinjis Rijàn. Toutefois, à peine avez-vous pris pied à l'extérieur que la douleur envahit votre corps.

— Miya ! crie Siya d'une voix angoissée.

Vous reculez jusqu'à ce que votre dos touche la pierre froide d'une colonne. Une flèche à l'empennage bleu est enfoncée dans votre poitrine.

— Si… Siya ?…

Vous les voyez maintenant : trois mercenaires de Nirvô, qui accourent à travers la place centrale. L'un d'eux tient un arc auquel il encoche une autre flèche. Les autres poussent des exclamations étonnées.

— C'est lui !

— C'est le petit Xinjis Râ !

— La petite fille fantôme est là aussi !

La deuxième flèche de l'archer fend l'air et s'enfonce auprès de la première. Un hoquet de souffrance monte de vos poumons transpercés. Lorsque s'estompe la douleur de cette seconde flèche, elle est remplacée par la caresse de la mort.

F I N

82

L'épée sainte de Ten gît encore non loin de vous, là où Yoolvh l'a échappée. Elle est encore chargée de l'énergie que le monstre y a déversée. Si vous faites jaillir cette énergie, si vous répétez l'assaut dévastateur de Yoolvh, Nirvô n'aura aucune chance d'y résister.

Soudain, le forban se dresse au-dessus de vous, anéantissant vos espoirs.

— Fin du voyage, Miyalrel. Bienvenue au paradis.

Vous fermez les yeux, serrez les dents, et attendez la douleur fulgurante qui vous tuera. Mais c'est Nirvô qui hurle de toutes ses forces.

Quelque chose fond directement dans le visage du fou meurtrier. Un cri terrible quitte ses lèvres ensanglantées. Au même moment, il lève les mains pour arracher la créature blanche qui enfonce ses griffes dans ses yeux.

Xxrlqh ! songez-vous. *L'oiseau impossible de Yoolvh !*

— *Raaaah !* hurle Nirvô, les mains portées à son visage déjà mutilé.

Vous vous précipitez sur l'épée de Ten. Sachant qu'elle représente votre dernière chance, vous la brandissez en y mettant toute votre concentration, toute votre force de volonté. C'est ainsi que Yoolvh en faisait croître la puissance.

Et vous songez brusquement à l'énergie bleue.

Yoolvh avait-il raison ? Avez-vous un pouvoir véritable ?

En pensée, vous revoyez le combat dans le Temple Ancestral. L'instant terrible où Nirvô, sous vos yeux, a désintégré votre petite sœur. À ce moment, vous auriez déchaîné contre lui toutes les forces de Qentawah.

Votre regard se durcit. Vous dressez l'épée de Ten haut dans les airs. Au même moment, Nirvô arrache finalement Xxrlqh de son visage. Ce faisant, il révèle une nouvelle série de plaies sanglantes.

Son regard se pose sur vous et s'agrandit d'épouvante.

Même Siya ouvre des yeux effarés. Vous êtes nimbé de cette même clarté bleue qui avait tant effrayé Nirvô dans le Temple Ancestral. La puissance de l'épée de Ten irradie des ondes presque tangibles.

— Cette fois, Nirvô, c'est terminé ! *Tu ne tueras plus jamais personne !*

Rendez-vous au **76**.

83

— Aïe, aïe, aïe… J'ai la tête en compote… Où sommes-nous ?.

La réponse à cette question n'est pas immédiatement apparente. Vous êtes seul avec Siya dans un boisé dense. Entre les arbres, vous n'apercevez plus d'étoiles, même si la lumière pâle du crépuscule parvient encore à vos yeux. Quelque chose a changé et ce n'est pas seulement votre position. Pourquoi le ciel est-il devenu noir comme de l'encre ?

Siya regarde attentivement autour d'elle, puis elle émet tranquillement la seule hypothèse plausible. Décidément, il en faut pour la surprendre, car votre propre réaction est un véritable sursaut d'incrédulité.

— Sur Inyëlh !?

— Mais oui.

La petite fille a maintenant un grand sourire, comme si tout ceci représentait pour elle l'aventure de sa vie. En fait, c'est précisément ce qu'elle ressent. Pour une enfant qui a vécu

toute sa vie au seuil de la mort, marcher sur Inyëlh de son vivant doit réellement représenter la concrétisation d'un rêve.

— Comment sais-tu que nous sommes sur Inyëlh ?

— Par simple déduction logique, mon cher Miya. À la place de Yoolvh et Nirvô, qu'aurions-nous fait après avoir sommé l'apparition d'une lune entière ?

— C'est vrai. Nous aurions tenté d'y monter. Mais ça ne prouve quand même pas…

— Non ? Alors regarde là-haut.

— Le ciel est noir. Et alors ?

— Pas entièrement noir, Miya. Regarde attentivement. Tu vois les petits tracés argentés qui scintillent ? Ils sont assez pâles, mais si tu sais qu'ils *doivent* être là, ils sont faciles à voir.

Vous plissez d'abord les yeux, puis vous hochez la tête.

— Oui, je les vois. Mais pourquoi dis-tu qu'ils *doivent* être là ?

— Ce sont les rivières Tarxë, Nixim, Qirin et Zivoñ. Ce que nous voyons au-dessus de nos têtes, c'est le Cinquième Temps de Xhoromag. Regarde juste au-dessus de nous. Vois-tu une étoile verte ? La seule étoile dans le « ciel » ?

— Le… Le sommet du Mont Sacré Qexàn ! Les tours de cristal !

— Eh oui ! s'exclame joyeusement Siya. Nous étions dans le périmètre d'action des neuf tours de cristal. Quand Nirvô a lancé ce « *Hul !* » grossier, nous avons été pris dans l'effet de téléportation. Nous sommes donc sur Inyëlh.

Une inquiétude soudaine vous envahit.

— Mais alors, Yoolvh et Nirvô sont tout près !

Siya vous rassure immédiatement.

— Je ne les entends pas. Si tu veux mon avis, il fallait se tenir au centre de la clairière pour être transporté au bon endroit. Nous étions trop loin du centre, et cette distance a été multipliée par la transition. Nous avons été déposés loin de notre cible.

— Tu parles comme un livre, Siya. As-tu vraiment appris tout ça dans les Évangiles ?

— Un peu. Il y a beaucoup de théories scientifiques dans les Évangiles. Ce ne sont pas seulement des écrits religieux. Il y a aussi des mythes, des récits historiques, des poèmes, des diagrammes étranges… un peu de tout, quoi.

— Assez pour expliquer pourquoi Yoolvh les recherche ?

— Non. J'ai lu toute la septième Évangile, à Nieslev. Elle ne contenait aucun secret fabuleux à ma connaissance, mais je n'ai pas réussi à lire tous les passages obscurs. Peut-être un secret quelconque dans le texte ?

— Ou peut-être le but de ces forbans n'a-t-il rien à voir avec les Évangiles. Tout cela demeure une supposition, non ? Il manque encore l'épée de Ten.

Siya hausse les épaules.

— Il nous manque les trois quarts de l'intrigue. Toutes les hypothèses sont encore bonnes. L'important, pour le moment, c'est de retrouver Yoolvh et Nirvô. Pour cela, je ne sais vraiment pas comment procéder.

— Moi si. Il suffit de trouver une ville habitée.

— Xinjis Rijàn ! réalise Siya.

La petite fille s'apprête à partir, mais elle constate soudain que la clarté pâle du crépuscule tire à sa fin. À toutes fins pratiques, la nuit est maintenant tombée.

— Je crois qu'il faudra attendre à demain, petite sœur. De toute façon, j'ai besoin d'une bonne nuit de sommeil. Et toi ?

— Tu as déjà oublié ? Je ne ressens plus la fatigue comme avant. Je vais revenir plus tard. Tu peux dormir. Moi, je vais essayer de trouver Xinjis Rijàn.

Pendant que vous vous installez à l'ombre d'un arbre, la petite fille disparaît en coup de vent. Vous souriez tendrement. Vous aimeriez bien pouvoir faire comme elle.

Tirez un nombre de l'Anneau du Destin, mais ne considérez que le secteur de cercle.

Secteur obtenu	00	20	40	60	80
Rendez-vous au	**25**	**16**	**67**	**45**	**73**

84

Le couloir n'en finit vraiment plus. À présent, vous êtes certain qu'il mène vraiment jusqu'au ravin dont Siya parlait. En ce moment même, vous êtes en train de traverser les montagnes par dessous. Ah, si seulement vous pouviez franchir l'espace à la manière de Siyanlis ! En ce moment, vous donneriez votre xishâzen nâ pour obtenir cette faculté.

— C'est sans espoir, Siya. Je ne réussirai jamais à rattraper Yoolvh.

— Pas sûr, Miya. Il a dû suivre le couloir, lui aussi. Et puis, il a sûrement perdu du temps à chercher pour la huitième évangile. Ses hommes l'ont peut-être retardé en exigeant de voir le trésor. De toute façon, comment veux-tu qu'il s'enfuie de cette lune ? Tu as la Pierre d'Inyëlh !

— C'est vrai ! Comment compte-t-il retourner sur Xhoromag ?

— Il ne doit pas savoir que nous avons tué Nirvô.

Soudain, vous apercevez une porte métallique devant vous.

— Ça y est ! La fin du couloir ! Ça doit faire un venizen que nous courons !

En priant pour que la porte ne soit pas scellée, vous foncez vers elle à toute allure. Elle se dérobe d'elle-même et révèle le lieu tant attendu : le fond du ravin derrière les montagnes. Toutefois, vous n'avez pas regagné l'air libre pour autant. Au contraire, vous avancez maintenant dans un grand tube transparent qui mène à l'intérieur d'un vaste dôme translucide.

— Un dôme au fond du ravin ! C'est sûrement là !

Siyanlis croit bon de vous prodiguer un avertissement.

— Mets-toi sur tes gardes, Miya. Si Yoolvh est là-dedans, il risque de t'attendre. Souviens-toi d'Ugyùs. Il disait que son maître était le Quatrième.

— Si Ugyùs faisait partie de la Haute Cinquième, ça semble impliquer que Yoolvh est plus fort que lui. S'il est là, comment vais-je le battre ?

Malgré votre angoisse compréhensible, vous courez vers la porte qui donne accès au dôme lui-même. Vers la victoire, ou vers la mort.

Toutefois, quand la porte en iris s'ouvre, vous freinez vite votre élan.

L'intérieur du dôme semble sortir tout droit d'un autre monde. Cet endroit regorge de technologies oubliées, de sciences anciennes dont personne ne se souvient. Même s'il est désormais presque certain que Xinjis Rijàn est entièrement déserte, tout cet appareillage paraît soigneusement entretenu. En fait, de nombreuses petites lumières scintillantes vous apprennent que les systèmes de ce lieu sont activés en ce moment même.

La lune Inyëlh toute entière serait-elle vide de vie ? Toute cette science serait-elle condamnée à fonctionner seule, à tout jamais ?

Pas le temps de rêver à cela. Où est Yoolvh ?

Au-dessus de votre tête, vous n'apercevez pas la voûte du dôme, mais bien un plafond métallique. Siya attire votre attention sur un escalier de métal qui monte à l'étage supérieur. En silence, vous hochez la tête. Tout se jouera là-haut.

Si vous souhaitez d'abord faire une exploration rapide de ce niveau, rendez-vous au **4**. Si vous préférez monter immédiatement à l'étage supérieur, peut-être dans l'espoir d'obtenir l'évangile avant Yoolvh malgré tout, rendez-vous au **62**.

85

Les hommes reculent, soudain moins sûrs de leur force. Ils savent maintenant qu'ils risquent de perdre ce combat, et que si cela se produit, ils n'auront jamais l'occasion de profiter des trésors de Xinjis Rijàn.

Le mercenaire blessé est le premier à se retirer officiellement du combat. Il recule à une bonne distance tout en proférant une dernière menace.

— Vous ne sortirez jamais de cette ville, les enfants. On va vous tuer !

Sur ce, les deux hommes quittent les lieux. Vous entendez leurs pas s'éloigner et l'inquiétude vous envahit. Reviendront-ils avec des renforts ? C'est fort probable, alors vous feriez mieux de précipiter vos recherches.

— Il faut fouiller cet endroit et disparaître.

Siya hoche la tête, entièrement d'accord. Tandis que la petite fille se volatilise, vous commencez à explorer la salle où vous êtes.

La chose au plafond vous nargue, mais vous ne pouvez ni l'atteindre, ni l'emporter. C'est simplement une nouvelle preuve que la lune Inyëlh n'appartient pas aux dimensions normales de Xhoromag. Par conséquent, vous décidez de l'ignorer et de concentrer vos efforts sur les objets anciens qui reposent en ce lieu.

Un minazen plus tard, vous poussez un soupir de résignation. La huitième évangile n'est pas ici. En fait, vous n'avez fait aucune trouvaille utile, sauf une drôle de clé en forme de serpent [8]. Vous pouvez la garder si elle vous intéresse. Inscrivez-la alors sur votre Liste d'Équipement.

Peu après, Siya soulève un nuage de poussière en réapparaissant. Un peu déçue, la fillette hausse les épaules.

— Rien. Juste des idoles et des salles vides.

— Alors que faisaient ces hommes ici ?

— Ils étaient en train d'éventrer des caisses. Mais elles ne contenaient que d'anciennes parures de combat.

— Bon, ressortons. Il faudra fouiller ailleurs.

Rendez-vous au **71**.

86

Debout devant l'autel, vous examinez la boîte. Avec une forme pareille, elle doit contenir un objet longitudinal, ou une série complète de petits objets.

— Que la lumière soit, plaisantez-vous en soulevant le couvercle métallique.

Siya doit se lever sur la pointe des pieds pour voir quelque chose à l'intérieur, mais votre réaction à vous est immédiate.

— Ça alors !… Siya, regarde ça !

Vous soulevez une longue sinlé à la lame argentée, dont les lames sont incrustées de rubis, d'émeraudes et de saphirs. D'une légèreté surprenante, l'arme n'est pas seulement une décoration. C'est une véritable sinlé de combat, aux lames très effilées. Si vous ne possédiez pas déjà

une sinlé taillée sur mesure, vous conserveriez cette arme sans même hésiter.

Même Siya sait reconnaître la valeur d'une arme.

— Elle est vraiment belle. Ça, c'est un vrai trésor.

Vous faites siffler la sinlé argentée dans l'air tranquille. Mince et légère, elle paraît vraiment redoutable. Au combat, elle a les mêmes paramètres que la vôtre, c'est-à-dire qu'elle procure 6 points d'Habileté et inflige 4 points de Dommage supplémentaires. Au marché, elle vaut probablement son pesant d'or.

— Si j'étais toi, Miya, je la garderais quand même.

Vous êtes d'accord avec elle, mais tout dépend de l'équipement que vous transportez déjà. Si vous voulez garder cette arme, il faudra que vous la transportiez à la main, car une sinlé ne se glisse pas à la ceinture et les lanières de cuir dans votre dos servent déjà à retenir votre sinlé bleue en bandoulière.

Si vous souhaitez tout de même conserver cette arme, inscrivez-la sur votre Feuille d'Aventure. Autrement, laissez-la dans son écrin de métal, mais à regret.

À présent, il reste la porte derrière l'autel. Si vous voulez entrer dans la salle de l'autre côté, rendez-vous au **43**. Si vous préférez sortir du temple, rendez-vous au **71**.

87

Pourvu que ça marche ! songez-vous désespérément en joignant vos poignets devant votre visage.

Aussitôt, une énergie intense jaillit des anneaux de métal, vous éblouissant à moitié. Le rayon de lumière émis par la qyansé de Nirvô se heurte brusquement à un obstacle invisible et se vaporise avec un grésillement aigu. Les bracelets à vos poignets deviennent chauds, mais refroidissent avant de vous brûler.

Nirvô, lui, brûle de rage.

— Un bouclier de Qirnà ! Où as-tu trouvé ça ?

— Sisheel, répondez-vous sèchement. Arrêtez d'essayer de me tuer !

— Tu rêves !

D'un geste rageur, le criminel lance sa qyansé par-dessus le bord du plateau. Était-elle vide, ou Nirvô a-t-il simplement décidé d'en finir à l'arme blanche ?

Brandissant sa sinlé en diagonale devant lui, Nirvô fait briller les lames argentées dans la clarté des soleils de l'aube. Une expression presque sauvage déforme ses traits. Pour lui, vous êtes une terrible obsession. Mais aujourd'hui, vous allez enfin mourir.

Votre seul espoir est de vous défendre avec tous vos moyens. Si vous voulez :

Utiliser une arme à énergie, tout comme lui	Rendez-vous au **54**.
Tenter l'assaut instantané Cercle du Vent	Rendez-vous au **14**.
Pratiquer l'assaut instantané Scission du Sang	Rendez-vous au **27**.
Attaquer immédiatement avec le Pal du Diable	Rendez-vous au **34**.
Lever votre sinlé et combattre normalement	Rendez-vous au **65**.
Vous tenir prêt et attendre l'assaut de Nirvô	Rendez-vous au **40**.

88

Malgré les coups que vous tentez de lui asséner, le serpent raffermit son emprise jusqu'au point où il vous étouffe complètement. Serré par les anneaux puissants, incapable de vous relever ou même de dresser le bras pour frapper encore, vous luttez uniquement pour respirer. La pression monstrueuse commence à faire craquer vos côtes.

— Nnn…

Toute votre poitrine cède à la pression d'un seul coup. Vos côtes rompues pénètrent dans vos organes vitaux et les transpercent impitoyablement. Les craquements horribles qui amènent votre mort sont les derniers bruits à parvenir à votre conscience.

Vous êtes monté au paradis de votre vivant, uniquement pour y mourir.

F I N

89

En poussant des jurons sans fin, Nirvô recule sur des jambes vacillantes. Du sang coule dans son visage et ses mains ne tiennent plus sa sinlé aussi fermement. Vous êtes en train de corriger le meurtrier, et cette fois, personne ne pourra venir à son aide.

La rage crispe son visage ensanglanté.

— Non, je ne peux pas perdre ! Toi et cette petite fille, vous n'êtes que deux enfants ! Miyalrel, *il faut que je te tue !*

Brusquement, Nirvô tend sa sinlé à la hauteur de ses hanches et se lance sur vous en hurlant, une lame recourbée pointée sur votre cœur. Vous reconnaissez aussitôt la technique du Pal du Diable, mais pratiquée sans le moindre effet de surprise. Emporté par la colère, Nirvô ne réfléchit plus. En lançant une telle attaque, c'est à vous qu'il donne l'avantage.

Vous entamez un repli rapide vers le bord du plateau, simplement pour ne pas courir trop de risques. Plus Nirvô devra restreindre son élan, moins il aura de chances de faire une brochette de votre personne.

Toutefois, cette considération ne semble pas ralentir la charge du tueur fou. Courant à toute allure, au risque de se précipiter corps et âme sur la pente raide, il dresse brusquement sa sinlé devant son visage.

— Je vais te couper la tête, Miyalrel !

Craignant une chute dangereuse en compagnie du meurtrier, vous essayez de vous éloigner du ravin, mais Nirvô est déjà là. Livrez un assaut ultime du combat déjà entamé. Si vous remportez cet assaut, rendez-vous au **94**. Si c'est Nirvô qui parvient à vous blesser, rendez-vous au **58**.

90

Le corridor a perdu sa voûte et ses parois. En entrant dans une vaste chambre souterraine, il s'est transformé en pont de verre au-dessus d'un puits formidable. Au-dessus de votre tête, un dôme de verre recouvre la salle entière. Loin au-dessus du dôme, des ponts métalliques semblent servir de postes d'observation.

Tout autour de vous, d'autres passerelles de verre tracent un réseau complexe, mais curieusement symétrique. Une sorte d'étoile à neuf branches. Ça aussi, c'est un motif populaire sur la

sphère de paradis.

Votre regard se dirige instinctivement vers le bas, entre les ponts transparents. Loin sous vos pieds, au fond du puits monstrueux, une masse gigantesque, verte et cristalline, émet des pulsations lumineuses irrégulières.

— Qu'est-ce que c'est que cet endroit !?

Siya ne répond pas, mais son regard est rivé à la masse cristalline que vous apercevez au fond du puits. Son expression est profondément incrédule.

— Une pierre qui brille à intervalles !… Si c'est une xypernite, Miya, nous venons de trouver le trésor de Xinjis Rijàn !

— Pardon ?

— C'est la pierre la plus précieuse de tout l'Empire ! Si c'est vraiment une xypernite là-dessous, un bloc gros comme ma main pourrait acheter toutes les villes d'un royaume. Inutile de chercher plus loin, c'est ça que Yoolvh a promis à ses hommes. Une richesse infinie !

— Mais c'est insensé ! Comment Yoolvh pouvait-il le savoir ? Aucun mythe, à ma connaissance, ne dit qu'Inyëlh regorge de xypernite.

Soudain, les yeux de Siya s'agrandissent.

— Miya ! Souviens-toi des paroles de Yoolvh ! Au sommet du Mont Sacré !

— Quand il a sommé l'apparition du paradis ?

— Oui ! Souviens-toi ! « Monde maudit de notre mort, reviens parmi nous ! » Pourquoi vient-on seulement de le remarquer ?

— De quoi parles-tu, Siya ?

— *Reviens*, énonce clairement votre petite sœur. Il a dit « *Reviens* ». C'est donc dire qu'Inyëlh est déjà apparue, *et que Yoolvh était là quand c'est arrivé !!*

C'est à votre tour d'écarquiller les yeux.

— Mais Inyëlh est le nom du paradis depuis la Première Ère ! Le nom d'un lieu mythique ! Si Yoolvh était là quand Inyëlh était connue par les hommes, alors——

— Alors Yoolvh a plus de cinq aniazens d'âge, complète Siya.

Vous restez longtemps debout sur le pont de verre, effarés par vos propres conclusions. Vous avez affaire à un immortel, issu droit du passé. Mais pourquoi attendre aussi longtemps ? Pourquoi attendre cinq aniazens ?

Une certitude absolue vous envahit progressivement.

— Quelque chose va se produire. Yoolvh a un but qui n'a rien à voir avec les Évangiles en soi. Il faut absolument le découvrir !

Vous jetez un long regard au fond du puits incroyable. Si vous possédez une xypernite, de taille considérablement plus petite que celle-là, rendez-vous au **44**. Dans le cas contraire, il faut maintenant que vous vous lanciez à la poursuite de Yoolvh, et pour cela, il faut d'abord que vous traversiez ce puits pour vous élancer dans le corridor au-delà. Rendez-vous au **84**.

91

Brusquement, l'anneau à votre poignet se met à luire. Les symboles runiques s'illuminent un à un, tout comme s'ils essayaient de communiquer avec la porte fermée. Vous entendez d'ailleurs des modulations sonores qui pourraient passer pour des répliques.

— Qu'est-ce qui se passe ?

— Sais pas… Attendons un peu.

Finalement, les runes cessent de briller et la porte s'ouvre comme par magie. De l'autre côté,

un nouveau corridor se perd dans la distance.

Celui-là est vraiment très long.

— Ça alors. On dirait que j'avais la bonne clé.

— Où as-tu trouvé ce bracelet ?

— À Nieslev. Je l'ai sauvé de la collection de Qexaës. Tu sais, le marchand célèbre qui est mort dans l'attaque ?

Siya lit attentivement les runes anciennes.

— C'est extraordinaire ! « *Car personne ne franchira ce seuil qui ne montre pas le symbole de son droit* ». C'est vraiment une sorte de clé. Et puis, as-tu remarqué que les runes s'illuminaient une à la fois ?

— La même clé pour toute une série de portes ?

— Peut-être. À ta place, je garderais ce bracelet.

Vous hochez la tête, convaincu que Siya a raison. De toute façon, vous trimbalez ce bracelet depuis Nieslev, alors pourquoi vous en débarrasseriez-vous maintenant ?

Vous jetez un long regard dans le couloir qui vient d'être révélé. Il est évident que vous allez l'emprunter maintenant qu'il s'est ainsi ouvert à vous. C'est d'ailleurs l'opinion de Siyanlis, qui s'engage déjà dans la gueule de l'effigie démoniaque.

— Qu'attends-tu ? Si tu veux trouver des secrets, c'est là qu'il faut aller !

Puisque votre petite sœur est si enthousiaste, et qu'elle a probablement raison, vous lui emboîtez le pas. Rendez-vous au **32**.

92

Vous vous éloignez de la source mystérieuse, laissant les reflets de l'eau scintillante danser sur le feuillage. Vous avez assez fait d'exploration. Si vous voulez pouvoir vous réveiller demain matin, il faut maintenant que vous dormiez.

Vous décidez donc de revenir sur vos pas.

C'est alors que vous comprenez, un peu bêtement, que l'obscurité totale ne vous permettra pas de retrouver votre chemin. Vous êtes venu ici en vous guidant sur la lumière de la source, mais aucune lumière ne pourra vous guider sur le chemin du retour.

— Zut… Siya va s'inquiéter.

Vous souriez malgré vous. Au jour levant, la petite fille n'aura probablement aucune difficulté à vous retrouver. Après tout, c'est elle qui peut se déplacer à son gré.

Vous faites quand même un effort pour retrouver votre chemin, ne serait-ce que pour retrouver votre lit d'herbe. Pigez un nombre de l'Anneau du Destin. S'il est compris entre :

0 et 9

Vous avez été assez chanceux pour retrouver votre point de départ. À présent, vous n'avez plus à craindre que Siya ne vous retrouve plus, et vous pouvez dormir en paix. Rendez-vous au **45**.

10 et 19

Après un bout de temps à errer dans la noirceur, vous haussez les épaules. Autant vous installer n'importe où. Quand les soleils paraîtront, il sera toujours temps de vous orienter. Rendez-vous au **20**.

93

Vous résistez de toutes vos forces à l'attaque mentale du maître aux yeux jaunes. Ce dernier a beau augmenter l'intensité de son regard, il n'arrive pas à provoquer votre mort. Vous lisez sur son visage une perplexité mêlée de rage. Que se passe-t-il ? Pourquoi êtes-vous encore vivant ?

Soudain, Yoolvh recule d'un pas et arrête son assaut. Il vient d'apercevoir la lumière bleue qui nimbe l'atmosphère autour de vous.

Brusquement, contre toute attente, Yoolvh éclate de rire.

— Alors c'est ça ! C'est ça l'énergie bleue ! C'est grâce à elle que tu as fait fuir Nirvô et Ugyùs dans le temple de Nieslev, n'est-ce pas ? C'est grâce à elle que tu as tenu tête à la Fureur d'Axxaromqah !

Soudain, Yoolvh effectue un revirement total de personnalité et hurle avec une véritable rage meurtrière, la bave grise aux lèvres.

— Pas cette fois ! Nous ne serons pas vaincus de cette façon ! Les enfants de Xinjis périront jusqu'au dernier — *et tu seras le premier, Miyalrel !!*

L'épée sainte de Ten s'illumine d'une énergie sans bornes, tout comme les yeux de Yoolvh. Vous comprenez alors que c'est lui qui fournit cette puissance à l'épée. C'est la rage dans l'âme de Yoolvh qui donne sa force au glaive ancien.

Et si c'est vrai, son prochain assaut détruira le dôme entier.

— *Meurs, Miyalrel !!*

Yoolvh ne bouge plus. Des gouttelettes de sang tombent en pluie fine sur vos vêtements. Un grand silence envahit le dôme.

L'expression démente de Yoolvh a quitté son visage.

Elle a été remplacée par un énorme trou sanglant, vestige du passage du faisceau d'énergie qui vient de lui transpercer la tête.

Rendez-vous au **47**.

94

Debout au bord du vide, vous faites tournoyer votre sinlé et vous portez votre coup ultime d'une façon complètement inattendue. De toutes vos forces, vous frappez en tenant votre sinlé en son centre, comme on tient une barre de fer.

Nirvô écarquille brusquement les yeux.

Sa propre sinlé, qu'il tenait verticalement dans l'espoir de fendre votre tête en deux, reçoit votre coup de plein fouet. L'effet de recul est immédiat. Une étincelle jaillit et Nirvô reçoit la lame de sa sinlé en plein visage. Un flot de sang coule immédiatement de la vaste plaie verticale qui sépare ses traits en deux parties symétriques. En même temps, le meurtrier lève les mains à son visage en hurlant.

Un peu horrifié par les conséquences de votre geste, vous vous dérobez rapidement. Nirvô hurle de plus belle en voyant le sang couler entre ses doigts crispés. Le tueur défiguré lève alors un regard furibond vers vous. Par miracle, ses yeux ont été épargnés, mais tout le reste de son visage n'est qu'un masque de sang.

Ne trouvant plus les mots pour exprimer sa fureur, Nirvô griffe sa ceinture pour y saisir quelque chose. Près de vous, Siya regarde l'homme qui a voulu la tuer avec un mélange de pitié et d'appréhension.

— Miya, il va faire quelque chose !

Nirvô hurle rageusement.

— Connais-tu le feu vert d'Oarx ? Prépare-toi à connaître l'enfer ! Tu vas souffrir, Miyalrel, comme tu n'as jamais souffert !

Crispant une main sanguinolente sur une sorte de tige verdâtre, Nirvô la pointe vers vous. À travers le sang qui coule dans ses yeux, il essaie de vous viser, mais le rictus qui déforme ses lèvres fendues vous apprend déjà que cela n'a aucune importance. L'arme qu'il tient vous tuera tous les deux. Nirvô veut seulement s'assurer qu'il aura le temps de vous voir mourir.

— Siya ! Que va-t-il faire ?

La petite fille ne répond pas, mais vous voyez une expression de panique apparaître sur son visage.

— Nirvô ! Tu vas tout anéantir ! Tu n'as pas le droit !

— Brûle en enfer, Miyalrel !

À ce moment, vous êtes balayé par un rafale de vent d'une violence inouïe.

Siya ! songez-vous à l'ultime xenazen.

La petite fille, mue par l'énergie du désespoir, refait son apparition droit devant Nirvô. L'effet escompté est immédiat. En voyant l'enfant fantôme foncer sur lui, Nirvô succombe à la terreur et tente de viser Siyanlis de son arme. Ce faisant, il recule d'un pas et perd subitement l'équilibre.

— Qu… Non !

Avec toute l'énergie de sa rage, Nirvô force son corps à se redresser.

Siya disparaît.

Une rafale de vent soulève pratiquement Nirvô à bras le corps. Ne touchant même plus terre, le fou meurtrier bat désespérément des bras, comme s'il pouvait encore échapper à l'emprise de la gravité. La tige du feu vert d'Oarx tombe avec lui sur la pente raide, mais c'est Nirvô qui roule jusqu'en bas, son corps heurtant plusieurs rochers avant de demeurer immobile, inerte et tordu.

Le cœur battant encore la chamade, vous vous approchez lentement du bord du plateau. Exit Nirvô, songez-vous. Qu'il brûle en enfer lui-même.

À bout de forces, vous vous affaissez dans l'herbe du plateau.

— Siya, tu viens encore de me sauver la vie. C'était quoi, le feu d'Oarx ?

Encore un peu secouée, Siya vient s'asseoir près de vous.

— Le feu dimensionnel d'Oarx. La septième évangile en parlait. C'est une énergie qui brûle toute matière, même l'eau et l'air. Toi et Nirvô, et tous les habitants de Xinjis Rijàn, vous seriez vraiment morts dans la souffrance. Je ne suis pas certaine, mais je crois qu'Inyëlh toute entière aurait pu y passer.

Vous laisser échapper un sifflement. Une telle puissance ! Nirvô était-il vraiment prêt à la déchaîner, sacrifiant tout, même sa propre vie, pour vous voir périr ?

— Quel fou !… Il n'avait plus rien d'humain.

Siya se rapproche instinctivement de vous. Sans trop savoir comment réagir, vous posez une main sur son épaule intangible. C'est la première fois qu'elle tue quelqu'un. Même si elle sait qu'elle l'a fait pour sauver votre vie, elle a besoin d'être rassurée.

Quant à vous, vous avez besoin de tirer cette histoire au clair.

— Je ne sais pas qui tu es, Yoolvh, mais je vais le découvrir. Je ne te laisserai pas t'enfuir avec les trésors d'Inyëlh, ni avec la Huitième Évangile !

Rendez-vous au **48**.

95

Quand vous voyez le sinistre personnage lever son arme pour entamer la lutte, vous êtes pris d'un début de panique. Votre premier instinct est de saisir une arme et de déverser sa puissance sur Yoolvh à bout portant.

Votre geste vient si rapidement que Yoolvh ne peut l'éviter. D'ailleurs, il ne s'attendait pas réellement à une riposte de votre part. Sûr que l'épée de Ten vous trancherait proprement en deux, le Quatrième n'a pas songé à se protéger.

Calculez tous les points de Dommage infligés par les décharges d'énergie contenues dans l'arme que vous avez utilisée. En raison de votre réaction paniquée, vous n'avez pas le loisir de mesurer votre assaut. Vous devez infliger un minimum de 25 points de Dommage ou épuiser complètement la puissance de l'arme choisie.

Si vous parvenez à infliger 50 points de Dommage ou plus, en cumulant les conséquences de toute blessure préalablement subie par Yoolvh, rendez-vous au **17**. Dans le cas contraire, le combat doit commencer au **39**.

96

Non seulement l'énergie tranquille a-t-elle revigoré votre corps et imprégné vos armes, elle semble aussi avoir eu un effet sur la belle sinlé que vous avez trouvée dans le temple à la surface. Les joyaux sertis dans les deux lames se sont mis à luire. En outre, le contour des lames a acquis un tracé flou, presque liquide. On dirait qu'une force invisible court désormais à la surface des lames, les rendant plus puissantes.

C'est exactement ce qui s'est produit, comme vous le comprendrez dès que vous aurez l'occasion d'utiliser votre nouvelle arme. Désormais, la sinlé du temple d'Inyëlh vous procurera 7 points d'Habileté et infligera 5 points de Dommage, ce qui la rendra plus efficace que la vôtre. Elle aura aussi la particularité d'être sertie de joyaux lumineux, ce qui rehaussera sûrement sa valeur marchande mais ne risquera guère de modifier ses paramètres au combat.

— Je t'avais dit de la garder, dit fièrement Siya.

Bien entendu, votre petite sœur ne pouvait deviner qu'une colonne de lumière conférerait une nouvelle force à l'arme ancienne. Elle profite simplement d'un concours de circonstances pour paraître rétrospectivement sage et prévoyante.

— Tu avais raison comme toujours, petite sœur !

Inscrivez les données modifiées de votre seconde sinlé sur votre Feuille d'Aventure. Puis rendez-vous au **30** pour quitter la salle ronde.

97

Sans plus vous attarder, vous quittez le deuxième temple de Xinjis Rijàn. Au moment où vous ressortez, vous sursautez en faisant un pas de recul. Dissimulé dans l'ombre d'une colonne, vous désignez rapidement les hommes de l'autre côté de la place.

— Ils sont en train d'explorer le premier temple, souffle Siya.

Vous hochez la tête.

— En voilà un dont il faudra se tenir loin.

Vous restez immobile dans votre recoin d'ombre jusqu'à ce que les hommes soient entrés dans le temple. Puisque vous savez que celui-là est occupé par des présences ennemies, il ne reste que l'autre, celui qui se dressait en face de vous quand vous êtes arrivé. À moins qu'il vous prenne plutôt l'envie d'examiner la plate-forme centrale, celle qui émet toujours la colonne de lumière surdimensionnelle ?

Si vous voulez vous diriger vers le troisième temple, rendez-vous au **79**. Si vous voulez plutôt avancer vers le centre de la place, au risque de devenir une cible parfaite si les mercenaires ressortent du premier temple, rendez-vous au **22**.

98

Peu à peu, les voix s'éloignent et le silence de la nuit reprend ses droits. Vous avez encore le cœur qui bat sans raison apparente.

Puis la raison vous apparaît sous la forme d'un brin de raisonnement logique.

En effet, pourquoi les habitants de la sphère de paradis auraient-ils ressenti le besoin d'explorer les bois en s'interpellant dans la nuit ?

— Alors il s'agissait des hommes de Nirvô. Ils cherchaient peut-être pour moi. Est-ce que Siya aurait été aperçue ?

Ce n'est guère possible, songez-vous. Votre petite sœur, capable de se rendre invisible en plein jour, n'aura certainement pas été aperçue la nuit. Alors ces hommes avaient sûrement un autre but en tête.

— Et s'ils cherchaient pour Xinjis Rijàn ?

Après tout, c'est entièrement possible, non ?

Vous poussez un soupir. Puisque vous ne l'apprendrez plus maintenant, autant vous rendormir.

C'est alors que vous remarquez la lueur entre les arbres.

Elle attire aussitôt votre attention et votre curiosité. Plus tôt, il aurait été impossible de la voir. Mais maintenant que vos yeux se sont habitués à la noirceur, la clarté pâle est facilement discernable. D'où provient-elle ?

Vous êtes intrigué, mais vous savez qu'une bonne nuit de sommeil est probablement plus importante qu'une clarté mystérieuse.

Ce qui n'empêche pas ladite clarté de vous narguer en silence.

Si vous voulez franchir le rideau d'arbres qui vous sépare de la lueur énigmatique, rendez-vous au **75**. Si vous aimez mieux vous rendormir, rendez-vous au **45**.

99

Le dos tourné, Yoolvh ne pourra jamais vous voir arriver. Vous ignorez qui est ce « Suprême » qu'il vénère tant, mais vous avez la distincte impression que vous feriez mieux de ne jamais chercher à l'apprendre. Un être capable de dévorer les ruines du monde ne doit rien avoir d'un enfant de chœur.

Brandissant votre sinlé, vous rassemblez tout votre courage et vous vous élancez. Le premier assaut sera décisif. Yoolvh ne pourra que l'éviter, sans pouvoir vous blesser en retour. Livrez un seul assaut de l'affrontement et notez les Dommages infligés sur votre Feuille d'Aventure pour référence future.

YOOLVH
Pris par Surprise
Habileté 20
Endurance 160
Dommages —

Brusquement, une forme floue jaillit devant votre visage et vous force à reculer. Yoolvh vous fait face avec colère.

— Toi ! Tu es… !?

Yoolvh chasse promptement sa surprise et vous fixe avec colère.

Puis il tend simplement le bras, et une créature totalement bizarre se pose tranquillement dessus.

Vous reconnaissez avec surprise la bête impossible qui s'était envolée, par un beau matin, sur la plage du lac Qirin. L'oiseau blanc à la fourrure soyeuse qui n'avait qu'une seule aile, une seule patte, et un seul œil jaune. C'est lui qui a interrompu le combat alors que vous aviez gagné un avantage certain.

La voix de Yoolvh se fait sifflante.

— Tu croyais m'avoir en traître, n'est-ce pas ? Heureusement que mon cher Xxrlqh veillait sur moi. Maintenant, c'est à ton tour de connaître ma puissance !

Sur ce, Yoolvh tend l'autre bras et pousse un cri sec. Aussitôt, vous sentez un poing invisible vous heurter violemment en plein visage. Vous basculez par-dessus une console basse, le nez en sang. Vous perdez 6 points d'Endurance.

Yoolvh parle maintenant d'une voix mielleuse.

— Comme c'est gentil. Tu es venu m'offrir ta vie pour célébrer ma victoire. Mais vis encore un peu, petit Miyalrel. Nous pouvons encore nous amuser.

Avec un rictus pouvant passer pour un sourire, Yoolvh fait lentement un pas vers votre forme étendue.

— Non ! s'écrie brusquement Siyanlis.

Rendez-vous au **31**.

100

Couché sur le sol métallique dans une mare grandissante de son propre sang, Nirvô est finalement à l'agonie. Il ne surgira plus jamais devant vous tel un sinistre pantin de Qentawah, car cette fois, vous allez vous assurer de sa mort définitive.

— J… Je te hais… Miyalrel… Un jour… Inyëlh m'accordera… un dernier combat… contre toi… Et alors… tu mou… tu m…

La voix de Nirvô s'éteint et le meurtrier demeure finalement couché, inerte, fixant le ciel bleu à travers le dôme de Néristella.

Siya parle la première.

— Il est mort. Cette fois, c'est pour de bon. Il ne reviendra jamais.

Vous hochez la tête.

— Et Inyëlh n'est pas vraiment le paradis, alors ce dernier combat n'aura jamais lieu. De toute façon, Nirvô est plutôt attendu en enfer.

Sur une console, l'être du nom de Xxrlqh vous regarde de son unique œil jaune. Vous lui rendez un regard curieux.

— Tu m'as sauvé la vie, tu sais.

Xxrlqh ne cille même pas.

Vous haussez les épaules. Une créature pareille ne devrait pas exister, mais vous ne voyez aucun inconvénient à la laisser vivre. Qu'elle fasse ce qu'elle voudra, désormais. La terreur est passée. Yoolvh est mort.

— Miya ?

Vous vous tournez vers Siyanlis.

— Qu'y a-t-il ?

— Ce n'est pas terminé.

— Que veux-tu dire ?

— Regarde au-dessus de notre tête. Les Ailes de Dieu sont encore là. Il faut bien qu'il y ait quelqu'un à bord, non ?

Vous comprenez immédiatement que votre petite sœur a raison. Qui a bien pu venir jusqu'ici ? Ce sont nécessairement des alliés de Yoolvh, mais maintenant que ce dernier est mort, sûrement devront-ils abandonner leurs projets.

Tout à coup, un tourbillon de lumière se manifeste près du corps inerte de Yoolvh. Au cœur du maelström, une forme humaine se matérialise en silence et parcourt les lieux du regard. Vous et Siya prenez immédiatement un pas de recul. En même temps, un frisson court sur vos échines. Le nouveau venu n'a rien d'humain.

Son visage est d'une pâleur grise, presque écœurante, tout comme le visage de Yoolvh. Ses yeux sont entièrement verts, sans iris, sans pupille. En outre, c'est un vert fade qui évoque la couleur d'une moisissure. Il n'a pas de nez, mais sa bouche est tordue en rictus perpétuel par des lèvres trop courtes pour recouvrir ses dents. On dirait la bouche crispée d'un cadavre desséché.

Posément, l'inconnu se penche sur le corps de Yoolvh et lui vide les poches. Quand vous comprenez qu'il s'empare aussi des deux évangiles, vous ne pouvez retenir une objection. Puis vous regrettez d'avoir levé la voix.

L'homme aux yeux verts pose son regard éteint sur vous. Quand il parle, sa voix émerge tel le murmure raboteux de la plume sur le parchemin.

— Quelle surprise. Tu es le dernier, n'est-ce pas ?

Un petit rire cruel quitte les lèvres retroussées du personnage.

— Je me présente : Je suis Pfoörl, de la Noire Troisième. Nous allons bien nous amuser… *Miyalrel*.

Le rire sinistre du dénommé Pfoörl s'élève sous le dôme transparent. En même temps, son corps se dissout dans un nouveau tourbillon de lumière. Bientôt, il a entièrement disparu. Puis les Ailes de Dieu s'éloignent subitement de Néristella, striant l'azur vers la haute atmosphère du plan perpétuel.

Un minazen plus tard, vous ne l'apercevez plus.

— La Noire Troisième ?…

Siya devine votre inquiétude et se tourne vers vous.

— Qu'y a-t-il ?

— Penses-y, Siya. Ugyùs appartenait à la Haute Cinquième. Yoolvh était le Quatrième. Ils vénèrent un maître qu'ils appellent le Suprême.

Siyanlis comprend votre raisonnement.

— Alors ce… ce monstre, Pfoörl de la Noire Troisième ?…

Vous hochez la tête.

— Il n'est pas le dernier de nos ennemis. Il en reste encore un au-dessus de lui. Il reste encore le Deuxième !

Debout sous le dôme de Néristella, en compagnie de trois cadavres ensanglantés, vous et Siyanlis échangez un long regard. Vous savez que le combat doit continuer, mais pourrez-vous les arrêter tous ? Pfoörl, son maître hypothétique de la Deuxième, et le Suprême également ?

— Tu as raison, Siya… Ce n'est pas terminé.

Un frisson parcourt votre échine. Car si cette sinistre histoire doit se terminer en faveur de quelqu'un, vos chances de trouver la mort sont bien supérieures à vos espoirs de sauver tous les Cent Royaumes de la malédiction du Suprême.

À SUIVRE DANS LE PROCHAIN CHAPITRE

LES ENFANTS D'UN AUTRE CIEL • 8

LES TERRES QUI AVALENT

Pfoörl apparut calmement dans la ruelle.

Dissimulant son visage sous une toge, il traversa tranquillement la rue. Le vaisseau aérien *Daexith* — littéralement, *Aile Divine* — était posé à l'endroit habituel. Pfoörl était étrangement heureux. Il n'avait jamais aimé Yoolvh.

Pénétrant dans la maison par l'arrière, il se défit de sa toge et se tourna vers les autres personnages. Un semblant de sourire déforma le rictus perpétuel. Même dans la pénombre de la salle close, il pouvait dévisager ses deux compagnons.

— Tout avance à merveille, susurra-t-il. Yoolvh est mort, mais il a réussi au-delà de tous nos espoirs.

— Yoolvh était un imbécile, coupa froidement l'une des silhouettes. Il a récupéré les Reliques nécessaires, mais il a beaucoup trop attiré l'attention. Il a laissé sa haine des peuples humains le consumer. Maintenant l'armée impériale est mêlée à l'histoire et nos projets sont compromis.

Pfoörl fit un geste d'apaisement.

— Que peuvent-ils faire ? Après tout, là où nous allons, seule la neuvième évangile nous attend. Ensuite, la victoire sera entre nos mains.

Le personnage dans la pénombre ne dit rien. Silencieusement, il se vaporisa, laissant derrière lui une poussière infâme, nauséabonde. Pfoörl n'eut aucune réaction, mais la dernière silhouette toussa violemment. Pfoörl eut un sourire cruel. Il aimait voir les autres souffrir. En cela, il ressemblait beaucoup à Yoolvh.

Ironiquement, en cela, il ressemblait aussi à l'homme devant lui.

Pfoörl lui adressa tranquillement la parole.

— Apparemment, Zumhù n'a pas voulu l'apprendre. Par contre, cela t'intéressera sûrement.

— De quoi parles-tu ?

— Veux-tu savoir qui a tué notre associé Yoolvh ? Je suis certain que la réponse te surprendra considérablement.

L'homme dans la pénombre ne répondit pas. Pfoörl sourit.

— Un garçon Xinjis Râ aux cheveux blonds.

L'autre sursauta visiblement. La colère déforma ses traits.

— *Miyalrel !*… Enfin, je te retrouve !

— Je savais que cela te plairait, susurra Pfoörl dans la pénombre.